Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 € PREMIU**

9 GB 

JOC FULL! Psi-Ops THE MINDGATE CONSPIRACY



LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Decembrie 2007 13,5 LEI

REVIEW

The Orange Box

Clive Barker's Jericho

Hellgate London

THE WITCHER®



WRATH OF THE LICH KING



HALO 3



CU CASCA PUSĂ



DEMO BATTLESTAR GALACTICA ■ CRYSIS ■ FANTASY WARS ■ MUTANT **MODS** MOONSHADOWS - CHAPTER ONE ■ PONTERBEE STATION **FILME** BIONIC COMMANDO ■ BRUTAL LEGEND ■ DEAD SPACE **PATCH** PES 2008 V1.10 ■ TIMESHIFT V1.1 ■ WORLD IN CONFLICT V1.002 **DRIVERE** ATI CATALYST ■ NVIDIA FORCEWARE **FREEWARE** ATI TRAY TOOLS 1.3.6.1066 BETA ■ FASTSTONE IMAGE VIEWER 3.3 ■ RIGHTMARK CPU CLOCK UTILITY 2.30.1 **SHAREWARE** PHOTOARTIST 2.0.2 ■ ZONEALARM SECURITY SUITE 7.0.448.000 BETA **EXTRA** HALO 3 LANDFALL ■ FUTURE PINBALL (VERSIUNE COMPLETĂ)

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 22.500 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

The revolution will be televised

Nu demult, subiectul unuia dintre editorialele revistei a fost distribuția digitală, cu avantajele și dezavantajele ei. Confortul de a scăpa de o raită prin magazine și plăcerea de a rula jocul chiar din primul minut în care a fost lansat sunt două dintre plusurile acestui sistem. Chiar dacă distribuția digitală înflorește pe zi ce trece, mai sunt mulți pași de făcut până când aceasta va prelua majoritatea pieței de jocuri video. Probleme am întâlnit chiar deunăzi, când eu și mulți alți utilizatori nerăbdători ai STEAM-ului stăteam și ne uitam la un COD 4, prezent în „My Games", dar nefuncțional. Asta după un download de pe extern (~150 KB/sec) de peste 6 GB. După cum spuneam, nu am trecut bine la distribuția digitală că s-au trezit unii să vină cu un sistem nou. Acesta nu înlocuiește doar orice fel de distribuție folosită în prezent, dar, mai mult, nu vom mai avea nevoie nici de PC sau de console. Poate unii dintre voi s-au gândit la așa ceva mai demult (au mai apărut proiecte în trecut), poate pe alții i-a lovit inspirația acum, însă ideea este că vorbim de jocuri „pe cablu". Mai exact, de ceva asemănător cu „video on demand". Deștepții care au venit cu această idee se numesc t5 labs și, spre deosebire de orice altă intenție din trecut, ei au deja un partener puternic în IBM și un demo cu jocul Need for Speed: Most Wanted. La fel cum există furnizori TV care oferă și „video on demand", adică o librărie de filme pe care le pot viziona oricând, cei de la t5 labs au gândit un sistem care să ofere o librărie de jocuri pe care să le putem rula oricând. Din cele explicate de Graham Clemie, fondator și CEO t5 labs, nu avem nevoie decât de un televizor, de receiver-ul de la operatorul nostru de televiziune prin cablu și de un controler oarecare pe USB. Fără PC sau consolă, fără jocuri, upgrade-uri, instalări, dezinstalări sau alte probleme, doar un controler înfipt în receiver și o tură prin meniul de pe ecranul televizorului, al plasmei etc. Graham Clemie a oferit și o explicație foarte ușor de înțeles a acestui sistem. Să ne imaginăm că stăm în fața monitorului și ei vin și ne instalează un cablu de câțiva kilometri până la unitatea centrală. Te joci ce vrei, când vrei și plătești pentru cât te joci. În toată afacerea, după cum se prezintă ea acum, t5 labs a venit cu software-ul necesar, în timp ce IBM va asigura partea de hardware. Tot din cele spuse de ingeniosul Clemie am aflat că acest proiect este în lucru de doi ani de zile, deci nu ar fi exclus ca undeva, într-o țară foarte îndepărtată de noi, în primul rând ca ani, acest sistem să-și facă debutul peste câțiva ani. Target-ul declarat este piața de jucători casual, care nu au timp de „complicațiile" enumerate mai sus. Până la game on demand mai este cale lungă, însă dacă ar fi să o petrecem alături de jocuri de calibrul celor lansate în ultima perioadă, ar trece într-o clipită.

■ Rzarectha

TOP 3 / REDACTOR



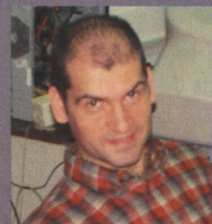
cioLAN
1. The Witcher
2. Team Fortress 2
3. Sam & Max: Ice Station Santa



BogdanS
1. Toshiba TDP-EX20U
2. SMC Barricade N ProMax WGBR14-N
3. Sony DCR-HC45E



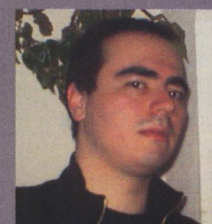
Locke
1. The Witcher
2. Portal
3. Heroes V: Tribes of the East



Marius
1. Portal
2. The Witcher
3. Sam & Max: Ice Station Santa



Rzarectha
1. Portal
2. The Witcher
3. FM/PES 2008



KiMO
1. Portal
2. Halo 3
3. Team Fortress 2



Koniec
1. Portal
2. Clive Barker's Jericho
3. The Witcher

cuprins dvd

Demo

Battlestar Galactica
Crysis
Fantasy Wars
Mutant

MODs

Moonshadows - Chapter One (Neverwinter Nights 2)
Ponterbee Station (System Shock 2)
UNN Nightwalker (System Shock 2)
UNN Facility Polaris-32A0 (System Shock 2)

Filme

Beowulf
Bionic Commando
Blacksite: Area 51
Brutal Legend
Dead Space
Devil May Cry 4
Gears of War PC Editor
Mass Effect
Metal Gear Solid 4
Oniblade
Resident Evil: Umbrella Chronicles
Sam & Max Season 2 Episode One
Soldier of Fortune: Payback
The Club
Unreal Tournament 3

Imagini

Brutal Legend
Microsoft Flight Simulator X: Acceleration
Iron Man
Showdown: Scorpion
Soldier of Fortune: Payback
The Club

Wallpaper

Tabula Rasa
TimeShift
Turok

Screensaver

Heroes of Might and Magic V

Drivere

ATI Catalyst 7.10 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 163.71

Patch

MotoGP '07 v1.1 EU
Pro Evolution Soccer 2008 v1.10
TimeShift v1.1
World in Conflict v1.002 UK

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.1.255 Beta

Freeware

ATI Tray Tools 1.3.6.1066 Beta
AutoGK (Auto Gordian Knot) 2.47 Beta
FastStone Image Viewer 3.3 Final
FileZilla 3.0.3 RC1
RightMark CPU Clock Utility 2.30.1
VistaMizer 2.0.0
VistaTweaker 0.5.0.0 Beta

Shareware

PhotoArtist 2.0.2
ZoneAlarm Security Suite 7.0.448.000 Beta

EXTRA

HALO 3 Landfall (live action movie)
Future Pinball (versiune completă)
LEVEL DVD Finder
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

Orice informaţii suplimentare se pot obţine printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiţi în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-şi asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alţi parametri decât cei stabiliţi în standardul menţionat anterior.

Joc Full!!!



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Luna aceasta vă oferim un joc diferit. La prima vedere, seamănă cu orice alt shooter la persoana a treia cu valenţe militare, însă abilităţile extrasenzoriale ale eroului principal sunt atât de bine implementate încât merită să-l jucaţi şi a doua oară odată ce l-aţi terminat, doar ca să folosiţi din nou telekinezia pentru a da cu neisprăviţii de toţi pereţii. În paralel, povestea este suficient de bună pentru a vă ţine treji în faţa monitoarelor cel puţin 12 ore, pentru că Psi-Ops este un action de excepţie, un joc pe care n-aveţi voie să-l rataţi. Telekinezia, piromania şi controlul minţii sunt câteva dintre armele pe care vi le oferim. Depinde numai de voi cum le veţi folosi.

Un emoticon inedit pentru Tabula Rasa

NCsoft şi LEVEL vă oferă un emoticon exclusiv pentru jocul Tabula Rasa. Acesta va fi disponibil imediat după înregistrarea codului pe care vi l-am pus la dispoziţie, tipărit pe DVD. Tastaţi în linia de comandă „/throat" (fără ghilimele) şi le veţi putea arăta apoi n00b-ilor că nu vă arde de glumă.

DECEMBRIE 2007

TITLUL NAȚIONAL DE GAMEMASTER 2007 A FOST CÂȘTIGAT LA SIBIU

Anul acesta, finala World GameMaster Tournament România s-a desfășurat la Sibiu într-o atmosferă incendiară. Jocul care i-a ținut ocupați pe concurenți a fost, ca de obicei, Counter-Strike 1.6. PGL a pus la bătaie infrastructura, iar sistemele pe care s-au împușcat concurenții între ei au fost realizate de Ultra PRO Computers. La recomandarea WGT, acestea au avut următoarea configurație: placă de bază ASUS P5K, placă video ASUS EAH2600PRO, procesor





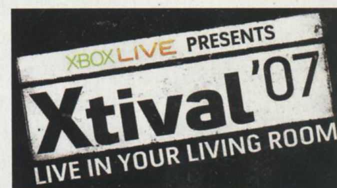


Intel E6550, monitor ASUS PW191A, unitate optică DVDRW ASUS DRW-1814BLT SATA. Rezultă că ASUS, Intel și Ultra PRO Computers au fost sponsorii principali ai evenimentului (chestie de deducție).

Drumul spre finala WGT a fost lung și greu de parcurs. În finală s-au calificat doar echipele care au avut mai mult antrenament și au știut să comunice mai bine. După două zile pline de emoții, echipa **SMILE AND CRY** a învins echipa **TEG** într-o finală care a ținut cu sufletul la gură toți spectatorii din sală. Daniel de la **SMILE AND CRY** spunea că și-au învins adversarii deoarece au fost mult mai serioși, motivați, dornici. „Avem un coordonator de joc foarte bun, k1d0r, care a făcut parte din echipa **TEG** până acum 3 luni de zile. Îi cunoaște foarte bine și știe să ne pună pe hartă, știe cum trebuie făcută strategia ca să câștigăm contra lor ", au declarat după victorie cei de la **SMILE AND CRY**.

... de unde rezultă că **TEG** și-a dorit mai puțin victoria.

MICROSOFT IUBEȘTE (OCAZIONAL) EUROPA, NU ȘI ROMÂNIA



Nu este un secret că jucătorii europeni, în speță posesorii unei console Xbox 360, sunt priviți ca o piață secundară de către producătorii de console și distribuitorii de jocuri destinate platformelor în cauză. În plus, ca și cum n-ar fi fost suficient că europenii sunt ultimii care au acces la majoritatea jocurilor lansate pe piață, a consolelor și accesoriilor destinate acestora, mâncătorii de hamburgeri de peste Ocean au acces la o groază de chestiuni interesate via Xbox Live, inaccesibile jucătorilor de pe bătrânul nostru continent. Dar uite că Microsoft a decis să le arate puțină afecțiune europenilor, iar ca să o dovedească a anunțat așa-zisul Xtival 07, un eveniment online ce se va desfășura în perioada 23 - 26 noiembrie. În tot acest timp, serviciul Live în variantă Gold va fi accesibil tuturor jucătorilor din Europa care se conectează la XBL, Microsoft promițând că le va oferi tot soiul de surprize, competiții, download-uri și alte șmecherii exclusive. De remarcat însă că evenimentul va avea loc doar în țările europene în care serviciul Xbox Live este localizat, chestiune care ne cam scoate din schemă, în condițiile în care lansarea oficială a Xbox 360-ului și a serviciului Live în România a fost amânată pe termen nedefinit. Din acest punct de vedere, Microsoft ne-a urat deja un foarte sec „la anu' și la mulți ani!", în loc de căldurosul „noiembrie fericit", aceasta fiind luna care ar fi trebuit să marcheze lansarea oficială a consolei Xbox 360 și localizarea serviciului Live în România.

PAC-PAC SUBACVATIC DE LA RUȘI

Biart Studios, un studio necunoscut până acum, a anunțat că dă de zor cu ciocanul și nicovala la realizarea unui squad-based first-person shooter a cărui acțiune se petrece atât pe uscat, cât și sub apă, la cinci ani distanță de clipa în care citiți



aceste rânduri. Povestea jocului comprimă doi ani din activitatea și acțiunile membrilor unei unități de elită din cadrul marinei militare americane: SEAL. Alături de ei, soldățe subacvatici din țări precum Marea Britanie, Italia, Franța și Japonia vor încerca să reducă la tăcere dușmanii de moarte ai capitalismului, care se ascund în spatele unor nume precum China, Coreea de Nord, Siria și Iran. Rusnacii de la Biart Studios nu i-au găsit încă un distribuitor jocului Underwater Wars, dar sunt convinși că-l vor lansa prin 2009, când va fi gata pentru PC și Xbox 360. Le-o fi șoptit o păsărică.

LEVEL TOP 10

NOIEMBRIE 2007

1. BioShock	**2k Games**
2. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**2k Games**
3. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	**Atari**
4. World in Conflict	Sierra
5. Guild Wars: Eye of The North	NCsoft
6. FIFA 08	Electronic Arts
7. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl	THQ
8. Blazing Angels II: Secret Missions of WWII	Ubisoft
9. Tabula Rasa	NCsoft
10. Sega Rally	SEGA

SE VOR LANSA — DECEMBRIE 2007

1. Universe at War: Earth Assault	SEGA
2. The Golden Compass	SEGA
3. Galactic Civ II Twilight	Stardock
4. The Lost Crown	Got Game Entertainment
5. Alvin and the Chipmunks	Brash Entertainment
6. Haze	Ubisoft
7. Fall of Liberty	Codemasters
8. Gray Matter	dtp
9. The Wheelman	Midway
10. The Bad, the Ugly, and the Sober	Akella

KICK OFF EVENTS DEVINE PARTENERUL OFICIAL ÎN ROMÂNIA AL ELECTRONIC SPORTS LEAGUE

Kick Off Events, agenție de publicitate full service, specializată în marketing sportiv, anunță semnarea unui contract de parteneriat cu Turtle Entertainment, proprietarul Electronic Sports League, prin care agenția devine reprezentantul oficial în România al celei mai mari ligi de gaming din Europa: Electronic Sports League, cu peste 750.000 de utilizatori. ESL acoperă cele mai



ready to Kick off events

populare jocuri din lume prin ligile sale, oferind premii în valoare de peste 1 milion USD la competițiile organizate. De asemenea, este prezentă în 21 de țări din Europa, în SUA și în China, organizând unele dintre cele mai importante competiții de gaming din lume pentru mediul online și offline: Extreme Masters, European Nations Championship, ESL Pro Series și Warcraft III League Series.

„A sosit timpul unei schimbări majore pe scena gaming-ului românesc . A sosit timpul ca gaming-ul să devină cu ADEVARĂT PROFESIONIST", a declarat Marius Radu, Head of ESL Romania.

La începutul anului viitor vor fi lansate „ESL Pro Series" în România pentru jocurile FIFA08, Warcraft DotA și Counter-Strike. Premiile totale vor depăși 10.000 de euro, aici adăugându-se produsele hardware și software oferite de parteneri.

BUNGIE DIN NOU LA LUCRU

După ce li s-a terminat vacanța scurtă luată după lansarea la apă a lui Halo 3 și după ce au lansat bomba legată de separarea studioului de Microsoft, oamenii de la Bungie s-au întors la muncă. Harold Ryan, studio managerul de la Bungie, a declarat într-un interviu că „băieții noștri sunt deja băgați până peste cap în câteva proiecte noi, iar echipa din spatele lui Halo lucrează cu accelerația la fund."

În ciuda separării de Microsoft, contractul legat de franciza Halo rămâne în continuare în picioare. Tot Ryan ne mai spune: „atât eu, cât și mulți dintre cei care au lucrat la jocurile Halo am rămas cu o grămadă de materiale nefolosite și care ar fi păcat să se piardă. Dacă stelele vor, le vom face... slavă Domnului, nu ducem lipsă de oameni care să vrea să lucreze la un nou Halo". Pe de altă parte, sunt destui oameni în Bungie care și-ar da o mână și un picior pentru a lucra și la altceva decât Halo: „evident, sunt și oameni care de 10 ani lucrează doar la Halo și sunt mai mult decât fericiți să creeze ceva nou, lucrând la titluri noi."

Toate aceste lucruri au fost aflate dintr-un interviu acordat de Harold Ryan revistei britanice Develop. Acesta nu a fost în stare să spună nimic despre nici un titlu ce se află acum în dezvoltare în studiourile Bungie. Secretos individul.



SUPER MARIO SE VINDE BINE

În prima săptămână de la lansare, Super Mario Galaxy pentru Wii s-a vândut în Japonia în 250 de mii de exemplare. Însumate, restul jocurilor din Top 10 al vânzărilor nu au putut atinge această sumă. Acest lucru nu poate însemna decât că jocul este ori cu adevărat bun, ori japonezii sunt din ce în ce mai nebuni. Ținând însă seama cât de faine sunt jocurile de pe Wii, tindem să credem că de fapt jocul este fantastic. Mai ales că geniul Shigeru Miyamoto a reușit să găsească o soluție și pentru un multiplayer mai mult decât decent.





JOCURI PENTRU DEȘTEPȚI

... și nu numai. Sega a intrat și ea în cursa pentru lansarea de jocuri de jogging pentru creier. Sega dorește ca în primăvară să poată lansa pentru DS un joculeț numit Brain Assist, care ne va ajuta să facem ordine în cap. Nu numai că va face acest lucru, dar ne va și stimula prin aportul a patru asistente medicale care ne vor dirija pașii printre toate mini-jocurile disponibile. Astfel vom putea să ne aducem mai bine aminte datele de naștere ale infirmierelor, florile lor preferate, mâncărurile preferate, uniformele preferate și, de ce nu, să ne dăm seama cine este ucigașul înaintea lui Agatha Christie. Un pic mai original este multiplayer-ul, unde partenerul te va putea ajuta, pasându-ți copiuțe virtuale prin miracolul Wi Fi.





HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF THE MIDDLE AGES

Să nu vă închipuiţi că History Channel a intrat în producţia de jocuri. Le oferă suport celor de la Slitherine Software pentru a realiza al doilea joc din serie, după History Channel: Great Battles of Rome, lansat în iunie. Dacă nu aţi auzit de primul, probabil că n-o să păţiţi nimic dacă veţi uita de al doilea, pentru simplul motiv că riscă să împărtăşească soarta fratelui său mai mare, pe care, dacă l-aţi fi jucat, l-aţi fi excomunicat. Oricum, History Channel: Great Battles of the Middle Ages se pare că va avea un engine complet nou şi va fi construit un pic pe alte principii. Cine ştie, poate de data asta iese bine.



Slitherine Software a mai creat Spartan, Legion Arena şi Chariots of War.

THQ INTRĂ ÎN HORA AMÂNĂRILOR

THQ a anunţat că va muta datele de lansare pentru trei titluri, din ultimul sfert al anului fiscal 2008 până în anul fiscal 2009 (care începe din 1 aprilie 2008). Este vorba despre Destroy All Humans!: Path of the Furon (PS3, X360), versiunea pentru PS3 a FPS-ului Frontlines: Fuel of War (PC, PS3, X360) şi de Blob (Wii şi NDS), care vor vedea lumina soarelui în primăvara (sau vara) următoare. Versiunile pentru Xbox 360 şi PC ale jocului Frontlines: Fuel of War n-au avut de suferit din acest punct de vedere, lansarea lor urmând a avea loc în prima parte a anului viitor, iar a demo-ului pentru Xbox 360 în decembrie.



Brian Farrell, CEO THQ, a declarat că atât Destroy All Humans!: Path of the Furon, cât şi Frontlines: Fuel of War au fost amânate de nevoie, producătorii întâmpinând dificultăţi în a folosi engine-ul Unreal 3 pe PlayStation 3. Cât despre de Blob, acesta a fost amânat pentru a-i asigura o vânzare mai bună, lucru imposibil în preajma sărbătorilor de iarnă, când rafturile magazinelor sunt pline de jocuri.



BRÜTAL LEGEND - NOI DETALII

După anunţarea oficială (destul de întârziată) a jocului Brütal Legend, a sosit timpul să aflăm mai multe despre „cea mai cinstită fabulă de proporţii epice cu şi despre muzică grea, război apocaliptic şi acţiune brutală... din toate timpurile", cum a descris Tim Schafer cea mai nouă creaţie a sa. Lemmy, basistul trupei Motorhead, a cărui voce va da viaţă unuia dintre personajele jocului, pare să-i dea dreptate (vezi fotografia). Primele imagini din Brütal Legend, un trailer foarte brutal în care Jack Black rupe tot (pe DVD), precum şi un însemnat număr de artwork-uri au ajuns şi la noi.

Jocul va urma îndeaproape povestea lui Eddie Riggs, un hoinar dependent de heavy metal şi formaţia cu ajutorul căreia zguduie pereţii, care este aruncat înapoi în timp pentru a-şi afla adevăratul scop în viaţă. Ajuns acolo, i se oferă bogăţiile şi cunoştinţele unui străvechi regat, în schimbul cărora trebuie să adune în jurul său o legiune de demoni, dragstere şi meseriaşi „turnaţi" în haine de piele, iar apoi să pornească în „the ultimate Tour of Destruction" şi să transforme lumea într-o Eră a Metalului.

Îmbinând perioada de timp în care o societate divină folosea ca materie primă ROCK-ul cu maşinile hot rod ce zac adormite prin lume, experţii de la Double Fine au scos



la iveală natura fantastică a acestei lumi, în care uriaşe motoare V8 sunt extrase din pământ asemenea mineralelor, pompele de evacuare sunt tăiate din copaci de crom, iar cerul luminos a fost aprins de făcliile divine ale zeilor.

„Morala poveştii este că că Brütal Legend va fi cel mai tare joc pe care l-aţi jucat vreodată", a adăugat Tim Schafer (Day of the Tentacle, Grim Fandango, Psychonauts). „Dar, răbdare. Nu va mai dura mult până când vom aduna la un loc toate chestiile meseriaşe din lume şi le vom introduce în joc." Rock!

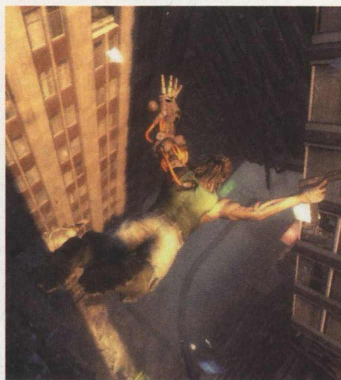


TUNER TV PENTRU NINTENDO DS

Ei bine, zvonul s-a adeverit. Se pare că, într-adevăr, Nintendo are de gând să ne echipeze DS-urile cu tunere TV, anunţând că jucăria va fi lansată pe piaţa japoneză începând cu 20 noiembrie, la un preţ de 6800 yeni, adică 59 de verzişori. Restul teritoriilor n-au decât să aştepte.



BIONIC COMMANDO SE ÎNTOARCE!



Platforming-ul nu moare, platforming-ul renaşte, iar Capcom o ştie mai bine decât (aproape) oricine, din moment ce plănuieşte lansarea unui remake pentru clasicul Bionic Commando, joc lansat pentru NES în 1988, de realizarea căruia se ocupă studiourile GRIN (Ghost Recon Advanced Warfighter 1 & 2). Capcom îşi anunţă pe această cale pofticioşii că vor intra în pielea agentului special Nathan Spencer, care, la îndemnul guvernului, va încerca să descopere mintea diabolică din spatele unui atentat terorist de proporţii catastrofale îndreptat împotriva oraşului Ascension. Noul Bionic Commando va fi disponibil pentru Xbox 360, PlayStation 3 şi PC, iar trailer-ul poate fi vizionat de pe DVD.

KODE5 ANUNŢĂ KODE5 ROMANIA

World Cyber Games şi World GameMaster Tournament au fost până acum singurele competiţii internaţionale de e-gaming care au acceptat organizarea de preliminarii şi finale naţionale pe teritoriul României sub egida lor. Din 2007, scena locală s-a îmbogăţit cu un nou nume: KODE5, ce activează deja în 16 ţări de pe întreg cuprinsul globului. Prima ediţie a KODE5 Romania este organizată în colaborare cu Professional Gamers League, iar finalele naţionale au pus pe picior de război 32 de echipe de Counter-Strike 1.6 şi 8 jucători de Warcraft III: The Frozen Throne. Cei mai buni dintre ei urmează să reprezinte România la finalele mondiale KODE 5, care se vor desfăşura la Moscova în februarie 2008. Finala naţională de CS va avea loc în perioada 8 - 9 decembrie la Constanţa şi va fi găzduită de internet cafe-ul Forte Games.



RF-ONLINE A DEVENIT GRATUIT



Codemasters Online a anunţat că MMORPG-ul RF-Online, un joc ce îmbină elemente fantasy cu teme SF, poate fi descărcat şi jucat gratuit de acum înainte, fără a fi necesară plata unei taxe lunare. În plus, atât veteranii, cât şi nou-veniţii vor acea acces la un nou expansion, tot gratuit, intitulat Episode II: Pioneers of Novus.

Interesant joc. Un fel de Lineage 2, tot coreean şi orientat spre PVP.

HALO 3 LANSAT OFICIAL ŞI ÎN ROMÂNIA

Bucureşti, 9 noiembrie 2007. Media Galaxy şi TNT Games au lansat Halo 3 în România. Jocul care a revoluţionat conceptul de shooter pe console se întoarce în cel de-al treilea episod, exclusiv pe consola Xbox 360, spărgând toate recordurile stabilite vreodată de un produs de entertainment, fie el film sau joc.

Istoria ne învaţă că primul record doborât de Halo 3 a fost cel mai mare număr de precomenzi, cu mai mult de 1,7 milioane de copii vândute înainte de lansarea oficială a jocului doar în SUA. Au urmat apoi recordurile pentru încasări. Halo 3 a strâns peste 170 de milioane de dolari în primele 24 de ore de la lansare şi peste 300 de milioane de dolari în prima săptămână de la lansare, cifre ce au depăşit cele mai de succes producţii cinematografice precum Titanic, Piraţii din Caraibe sau Stăpânul Inelelor. La nici 24 de ore de la lansare, un nou record era doborât. Xbox Live, serviciul online dedicat gamerilor din întreaga lume, înregistra un număr de peste 1 milion de jucători care se conectau la server pentru modul de joc multiplayer Halo 3. Not bad!

Iar acum, Halo 3 este disponibil şi în România, în reţeaua magazinelor Media Galaxy şi a partenerilor TNT Games pentru un preţ recomandat de 239,9 de lei, împreună cu gama completă de console şi accesorii Xbox 360.

De menţionat că, la finalul conferinţei de presă, invitaţii au avut ocazia să se războiască între ei în cadrul unui mini-turneu Halo 3, de unde cel mai bun dintre ei, alături de cei de pe locurile al doilea şi al treilea, au plecat acasă cu premii oferite de Media Galaxy şi TNT Games.



DOI JAMES BOND DE LA ACTIVISION

Nu este vorba despre două personaje James Bond diferite, ci despre două jocuri cu şi despre James Bond pe care Activision le are în dezvoltare în paralel. Iniţial, se ştia doar despre unul, ce are la bază următorul film al seriei James Bond, care va fi lansat spre sfârşitul lui 2008, dar Bobby Kotick, CEO al Activision, ne spune că mai există şi un al doilea joc. Din nefericire, nu şi-a dat prea mult drumul la gură aşa că nu vă putem da mai multe detalii, dar eroul principal rămâne tot Daniel Craig.







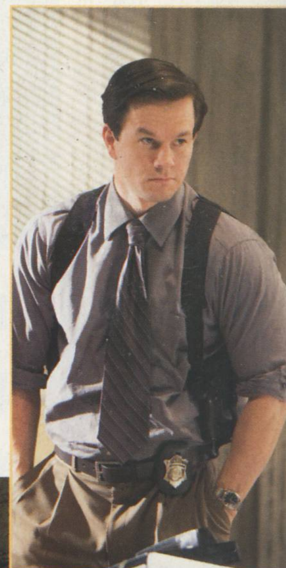
UN NOU CITY OF... ?

Şeful Ncsoft Europe, Geoff Heath, ne lasă de înţeles că un nou joc din seria City of (Heroes, Villains) este în producţie. „Vom ieşi la interval cu noi produse din panoplia City of, mai multe capitole pentru jocurile deja existente şi ne gândim serios cum să ne mărim franciza în general". La întrebarea directă dacă acest lucru înseamnă un nou joc sau nu, Heath a răspuns că vom primi câte un pic din amândouă. Ce înseamnă asta, nu ştim... probabil vreun expansion, că doar se poartă.



MARK WALBERG ÎN MAX PAYNE THE MOVIE

Se pare că Twentieth Century Fox îl vrea pe Marky Mark în rolul lui Max Payne. După ce Tim Olyphant a ajuns să joace rolul lui 47, acum şi un fost cântăreţ/actor îl va juca pe cel mai tare poliţist din toate joacele pe calculator. Filmul va fi realizat de John Moore, pe care îl cunoaşteţi din Behind Enemy Lines şi The Omen, şi se bazează pe un scenariu scris de Beau Thorne. Filmările vor începe anul viitor, iar dacă nu schimbă actorul, va fi un alt film la care sigur nu ne uităm. La fel cum şi Hitman este un NU! mare şi hotărât la noi în calendar.





SONY ŞI OFERTA DE SĂRBĂTORI

Pentru cei de la Sony vacanţa de iarnă va fi plină cu lansări care mai de care mai fantastice şi mai speciale. Singura problemă este că printre toate titlurile pe care le vom enumera mai jos nu există niciunul pentru PC. Scott A. Steinberg, vicepreşedinte şi product marketing, SCEA (Sony Computer Entertainment America Inc.), ne spune: „Cu ocazia sărbătorilor de iarnă, vă oferim cea mai largă ofertă de software şi hardware de cea mai bună calitate şi care va fi pe gustul fiecăruia şi pentru orice buget. Capodopere ca Uncharted: Drake's Fortune şi Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction sau bundle-uri ca Daxter™ PSP® Entertainment Pack şi SingStar PlayStation®2 Pack vor demonstra tuturor că SCEA oferă consumatorului cea mai largă plajă de opţiuni atât software, cât şi hardware...". Dintre titlurile care vor vedea lumina zilei şi sunt destinate consolei PS3 enumerăm: Heavenly Sword™ de la Ninja Theory Ltd; action-adventure-ul Uncharted: Drake's Fortune™ de la Jak & Daxter® developer Naughty Dog; Ratchet & Clank® Future: Tools of Destruction™ de la Insomniac Games; THE EYE OF JUDGEMENT™, produs împreună cu Hasbro® şi subsidiarul său Wizards of the Coast şi NBA 08 în Full HD la 1080p şi 60 fps. Pentru PSP se anunţă bundle-uri ca Daxter™ PSP® Entertainment Pack şi Star Wars Battlefront® PSP® Entertainment Pack. Iar ca o nouă adiţie hardware, doritorii vor putea cumpăra un nou model de colecţie de PS2 cu elemente din ceramică albă ce vine şi cu jocul SingStar™ Pop la incredibilul preţ de 149,99 de dolari.

LEVEL 10 ANI!

Iată că şi pentru noi au trecut mai bine de 10 ani de când activăm pe piaţa românească a revistelor de jocuri. De mai bine de 10 ani voi ne sunteţi alături şi la bine şi la rău, ne lăudaţi când merităm şi ne puneţi la punct când o luăm pe arătură. Cu ocazia acestui eveniment fenomenal, noi ne-am gândit, cam pe nepusă masă ce-i drept, să dăm un chef în clubul Fire din Bucureşti. Aşa că, pe data de 17 octombrie, o mână de scandalagii ne-am strâns în Fire, unde am distrus tot ce era de distrus şi am băut tot ce era de băut. Înainte de chef, ne-am stors fiecare creier în parte pentru a scoate idei de concursuri care să nu mai implice jocul pe calculator. Astfel că am avut concurs de skandenberg, de flotări, de băut bere şi, cum s-a dovedit că nu se putea fără, câteva întrebări din diferite jocuri. După ce am aruncat cu premii în public şi fiecare dintre cei prezenţi a prins cel puţin două premii, au venit băieţii de la Paraziţii şi au incendiat atmosfera preţ de o oră şi jumătate. Nu că ar mai fi fost nevoie de încă ceva gaz pe foc, deoarece alcoolul deja începuse să ne pună piedică şi limbile se dezlegaseră.



Celor care nu au ajuns nu putem decât să le spunem că au pierdut un chef pe cinste, iar pentru cei care au fost acolo şi au râs când Locke se bâlbâia pe scenă, ştim unde staţi şi cum vă cheamă. Nu veţi fi niciodată în siguranţă!

Să ne vedem cu bine la întâlnirea de 20 de ani!

TUROK

Încă îmi amintesc de vechile benzi desenate cu Rahan sau de cele cu și despre dinozauri, încă țin minte primele apariții de „jocuri" cu dinozauri de pe vechile „casete" Nintendo sau cât de entuziasmat am fost când am pus mâna pe revista LEVEL din noiembrie 2003, numai ca să mă pot distra în prealabil cu Turok 2-seeds of evil. O poveste frumoasă, cu un tânăr indian care luptă pentru salvarea planetei folosind arme futuristice și care călătorește prin timp, și un gameplay cât de cât captivant, într-o grăficuță ca de desene animate erau toate ingredientele necesare pentru ca răposatul Acclaim să ne țină pentru câteva ore bune în fața monitoarelor. Vă închipuiți ce veste bună au putut să aducă primele trailer-e ale noului „next-gen Turok" de acum câteva luni... Dar în afara numelui (ce devine o franciză) și a luptelor cu dinozauri, similitudinile se vor opri aici, pentru că...

Vom începe o nouă poveste

... în pielea noului protagonist al (hm!) seriei, pe numele lui Joseph Turok, un fost soldat din commando-ul black ops al Wolf Pack, ce acum face parte dintr-o unitate a forțelor speciale de elită, Whiskey Company, din cadrul Armatei. Povestea se va desfășura în viitor, în contradicție cu jocurile precedente ale seriei, mai exact cu peste 200 de ani, fiind o combinație dintre stilurile S.F. și cel „antic și de demult" cu puternic iz de junglă sud-americană. Joseph, împreună cu noii săi colegi de breaslă, are o misiune extrem de importantă, și anume aceea de a urmări și a captura un criminal de război, Roland Kane (ex-mentorul lui Turok, ironic, nu-i așa?!) împreună cu toată Corporația Mendel-Gruman, de la care Roland primește sponsorizările principale pentru armata sa secretă și pe care eroul nostru ajutat de


Bravo, între ciocan și nicovală, sau între Turok și dinozauri


EXTREM de urât...

ai săi camarazi trebuie să o reducă la cenușă.

Acțiunea se va desfășura pe o planetă cheie, pe care Kane își duce veacul și în care Turok își va face intrarea triumfal, dar numai după ce pe „neașteptate" naveta sa va fi doborâtă de către niște rachete „bine plasate", acesta trezindu-se direct în mijlocul iureșului, în inima junglei.

Desigur, pentru ca povestea să aibă cusur, au fost (re)introduse în prim plan și personajele secundare ale seriei, dinozaurienii. Așa că prin jungla deasă și prin vegetația luxuriantă, mai ceva ca-n Crysis după care se iau toți, Turok al nostru va trebui să dea piept cu Raptori, Velociraptori, T-rexi, Lurkeri (o combinație reușită dintre o pisică sălbatică și un dinozaur, foarte agili, care se cațără și prin copaci folosind iarba înaltă ca adăpost pentru atacurile de tip jump hit & run) și încă multe alte lighioane preistorice și/sau mutante, dacă nu genetic modificate. Pentru ca să nu se simtă singur-singurel (după ce camarazii săi de arme au fost devorați de către lighioane sau au fugit care-ncotro ca niște fetițe), eroului i-au fost dăruite câteva „bunătățuri" de arme cum numai în viitorul îndepărtat de peste 200 ani poți să găsești (sau eventual în alte jocuri de același gen).

J.T. își va face de cap având în arsenalul său veșnicul shotgun, ce are un stil de tragere asemănător Flak Gun-ului din UT2004, dar care vine pe deasupra cu un mod secundar de tragere ce aruncă un flare, ce poate atrage atenția reptiloilor noștri neprietenoși, pe lângă faptul că ajută la vederea în zonele întunecate. Pe lângă pușcă, pulse rifle-ul va face legea prin junglă, atunci când vom rămâne fără shells sau sticky grenades (ce pot fi și lipite din mers pe burta preistoricilor!). PR-ul trage cu uraniu, se încălzește repede și de aceea nu trebuie ținută la foc constant, modul secundar de tragere fiind o grenadă ce spulberă tot pe raza de 2-3 metri (bună la strâmtoare sau la grămadă).

Pe lângă armele de foc convenționale, avem și arcul (extrem de amuzant când pironim un oponent într-un copac, dar nu la fel de medieval sau preistoric ca cel bine-cunoscut de noi din jocurile turocești precedente, deși merge) și cuțitul, un ditamai junghiul pe care îl folosim ori să terminăm un inamic răpus la pământ (sau nu) într-un mod cât mai spectaculos ori în cazuri de urgență să scăpăm din situații limită (pentru a avea încă un atu, un as în mânecă). Dar dacă situația o cere, vom fi nevoiți să apelăm la atacuri pe furiș, silențioase, ca un adevărat hitman, chiar și pe oponenți umani (cu dinozaurii e mai greu, pentru ei folosim tactica „și dă-i și fugi și dă-i și fugi..."), dar asta doar în cazuri extreme, când n-o să trebuiască să folosim armele de foc zgomotoase (sau dacă nici n-o să le avem în ghiozdan). Un efect fain pentru cei mai sadici e tăierea din mers a glandei unor puiuți aparent inofensivi de dinozaur, ce ne ies în întâmpinare curioși pe uliță, într-un screen cinematic sângeros, folosind cuțitul. Întotdeauna va exista și o a treia opțiune pentru cei mai „explozivi" dintre noi, pentru care folosirea grenadelor și a minelor de teren va reprezenta o plictiseală. Astfel, aruncătorul de rachete a fost introdus și împreună cu acesta vom reuși să lăsăm în urmă distrugeri în masă și bălți de sânge într-o bază plină ochi de soldați M-G ori prin cuiburile de zănateci dinozaurieni. Ca și în alte jocuri precedente din acest gen, rocket launcher-ul are două funcții de bază: focul primar ce lansează o rachetă exact pe traiectoria indicată de crosshair și focul secundar, ce fixează ținta într-un mini-monitor al armei, țintă pe care racheta o va urmări în zbor.


BANG I-am luat și p-ăsta Gogule!

Ne vom delecta

Am vorbit mai sus de vegetație luxuriantă, e timpul să detaliez. Din toate trailer-ele și pozele pe care producătorii au binevoit să le posteze pe o multitudine de site-uri, deducem un singur lucru: o să fie „meserie". Avem umbre dinamice în timp real, natură „vie" (frunze în bătaia vântului, tufișuri ce tresar la mișcările viețuitoarelor, foșnetul ierbii ce ne va băga în sperieți când ne strecurăm pe ascuns pe potecă, „frunziș" ce interacționează cu jucătorul, cu NPC-urile și obiectele din jur…), ciclu zi-noapte, efecte HDR ale luminii și ale soarelui, ce va pătrunde estompat prin coroana înalților copaci și, desigur, pe lângă râuri, cascade și ape curgătoare mai ceva ca-n FarCry, vom avea parte de niște modele de NPC-uri pline de originalitate, producătorii promițând că prin aceasta vor „reinventa" stilul seriei, prin înfățișarea oamenilor sau a dinozaurilor din joc, ce nu se vor asemăna cu nimic văzut până acum de ochii noștri umani (ok, cred ca m-am lăsat un pic dus de val…). Sunetul va dispune de o coloană sonoră specifică jocurilor de acțiune-survival , combinată cu un puternic iz de junglă, dar până acum nimic spectaculos la acest subiect. A.I.-ul în schimb ne va pune la grea încercare pietrele de moară ce se rotesc prin creierașii noștri. Există aici două aspecte diferite ale acestuia: primul, care se ocupă de A.I.-ul camarazilor, și al doilea ce are în grijă tot ce înseamnă „inamic nouă".

Vom fi însoțiți de-a lungul poveștii de colegi devotați într-ale armelor, care nu se vor sfii să ne acopere la focul unui minigun montat (sau, de ce nu, din mers) sau să ne sară în ajutor în cazul în care ne vom trezi răpuși la pământ având capul situat printre fălcile unui raptor furios (sau… nu… tot singuri ne scăpăm din situația asta prin muuultă butonare sau clicuri). Partea bună e că inamicii noștri preistorici nu au tendința de a ne ataca numai și numai pe noi, așa cum fac NPC-urile în alte jocuri, ci se reped și la bunii noștri soldăței din commando. Aici trebuie să adaug că dacă vă va fi dat să fiți martori la o asemenea scenă, vă asigur că este una dintre puținele scene foarte barbare și „măcelărești", plină de animalism


Jeep, jeep al meeu, al meeu

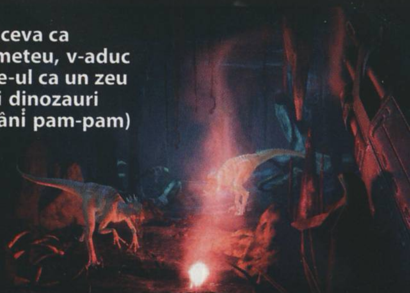

Ia-o în nas p-asta Rex

grotesc și sfâșietor pentru retină (dacă veți vrea să apăsați pe trăgaci cu țeava înspre inamicul ce tocmai îi termină resturile intestinale ale colegului, o veți face cu ochii închiși, vă asigur eu, și cu o grimasă pe față). Adică, ce poate fi mai înfricoșător decât un monstru cu dinții cât cotul, ce își înfige voluptoasa membră prevăzută cu gheară în pieptul unor oameni nefericiți pentru ca mai apoi să ciuntească, cu mai sus precizații dinți, interiorul pieptului sau gâtului aceluiași nefericit pe care l-a răpus? Mușcătura de aligator sau cea de câine turbat/lup/leu devine desen animat pentru sugari... Problemele apar aici deoarece, deși A.I.-ul camarazilor se vrea a fi unul destul de inteligent, prin foc de acoperire sau chiar „amplasarea" unor sniperi pe culmi mai înalte, pentru „curățarea" zonei sau pentru simpla acțiune de scouting, ei se dovedesc ușor iresponsabili sau nu la fel de devotați cauzei respective pentru care Turok e dispus să-și dea viața. Astfel, ei ba vor da bir cu fugiții la vederea mai multor inamici (sau să fie o panică generală de moment?) ori nu ne vor putea asista de-a lungul drumului, țintind spre același loc ca și noi sau către o acoperire mai bună, ajungându-se chiar la situațiile mai sus precizate. Deși sunt „dotați", nu prea sunt descurcăreți, dovadă că nu de puține ori vor fi luați și ei prin surprindere de către inamici, fie ei soldații lui Kane, fie dinozaurii ce se vor năpusti asupra lor (dar care nu vor uita în drum spre dânșii să ne mai tragă și nouă o palmă solzoasă peste ochi) .

Că tot vorbim de „efecte speciale", un astfel de efect drăguț implementat în joc de producători pentru o imersivitate mai mare este cel de knock-back. Adică e exact momentul când, luați fiind prin surprindere de către mutanții triasici ce năvălesc din iarba înaltă, suntem efectiv „bușiți" puternic în piept și aruncați la 2-3 metri în direcția loviturii (cu aceeași animație „cu picioarele în sus" din câte am observat). Acesta este oarecum un lucru bun, producătorii specificând că, pe lângă imersivitate, se încearcă evitarea senzației de „turetă mobilă" pe care majoritatea FPS-urilor o au în ziua de azi (zic ei). Camera intră într-un mod cinematic 3rd person când dinozaurul atacă jucătorul de aproape, iar Turok va fi nevoit să recurgă la folosirea cuțitului (unde, ca și în alte joace de genul ăsta, trebuie să dăm clicuri sau să butonăm când trebuie și în timpi exacți, folosindu-ne de liniuțele direcționale pentru a scăpa de atac). De altfel camera se comportă natural, în „mersul cu arma în mână spre bodegă/baza de inamici" (inclusiv când J.T. se năpustește curajos către gâtul dinozaurilor, furios fiind că și-a pierdut verigheta prin iarba înaltă până-n gât).

Vom lupta

Aici deja se poate vorbi de a doua caracteristică a A.I.-ului, și anume aceea de a se (com)bate. Producătorii ne promit o strategie de teren nemaivăzută și o multitudine de posibilități pentru a adopta diferite tactici, oricând, indiferent de situație. Să luăm de exemplu un compound plin ochi de soldăței inamici peste care intră Joseph împreună cu prietenii lui de elită și care „pe neașteptate" e invadat de o „turmă furioasă de dinozauri". Ni se prezintă o multitudine de idei de abordare a situației, destule căi de intrare în curtea respectivă a bazei (săpat șanț, sărit gardul ca la români, intratul pe geam când ușa e deschisă de la explozie și altele...). Apoi încă o miriadă de idei și soluții pentru exterminarea celor care sunt împotriva noastră. Putem să folosim grenade peste grenade aruncate la grămadă ori o variantă mai stealth (cuțit, bow, sniper) în mijlocul vacarmului, unde nimeni nu-și mai găsește capul (ha-ha, ce se lăfăie în sânge prin mațele unui raptor potolit de foame). Sau - și aici se arată adevărata șiretenie și șmecherie a jocului - vom putea să utilizăm tactica de a „atrage" dinozaurii de partea noastră și de a-i asmuți pe soldățeii lui Kane (folosim o bombă sticky pe care o detonăm când vrem, după ce în prealabil am lipit-o de burta unui solzos din mers) sau „elemente de diversiune" (să stăm/fugim pe post de „momeli" până când ajungem în mijlocul iureșului de gloanțe) sau chiar ne putem folosi de un dinozaurian rănit, pe cale să fugă, pentru a-l urmări apoi până în cuibul său drag, pentru a-i extermina nația odată pentru totdeauna. O altă caracteristică a A.I.-ului este dinamismul său, anunțat de producători; oponenții vor utiliza tot mediul înconjurător de care pot dispune (natura, jungla pentru dinozauri – baze, adăposturi, outposturi, compounds pentru soldații inamici). Trebuie să recunosc că printre multele trailer-e și screenshot-uri de prezentare, am observat chiar și vehicule de teren și aceasta nu poate decât să mă bucure, gândindu-mă la eficiența cu care ne vom putea deplasa pe distanțe mai mari sau pur și simplu folosind astfel de vehicule pentru a scăpa dintr-o situație mai defavorabilă (eh, sau poate pentru a călca din mers numai „câțiva" triceratopși).


Mai ceva ca Prometeu, v-aduc Flare-ul ca un zeu (măi dinozauri păgâni pam-pam)

Vom supraviețui

Oare?! Am zis bine?! Să sperăm. Căci după spusele producătorilor, jocul va conține și un mod multiplayer, numai bun pentru 16 inși care vor să-și facă de cap în modurile deathmatch, king deathmatch și wargame (un inedit mod pe bază de obiective, asemănător assault-ului din UT), dar și cooperative, care se anunță a fi cireașa de pe tort, găzduind numai hărți exclusive poveștii prezentate în single player. Cu alte cuvinte, una jucăm „singuri" și alta când suntem cot la cot cu colegii noștri dornici de puțină adrenalină. Din câte am observat, printre cei care-și vor împrumuta vocile în joc se află și ilustrul Ron Perlman, care de la o vreme și-a făcut un obicei din a frecventa studiourile gameristice (vezi Chronicles of Riddick și/sau Gun). Ce pot să mai zic, se anunță un titlu mare și ambițios; s-ar putea să iasă un titlu chiar mai mare ca F.E.A.R. (subliniez capacitatea A.I.-ului aici) sau se poate dovedi doar un „alt pac-pac cu un motiv pentru care să punem mâna pe mouse și pe tastatură și să-i dam drumul măcelului". Vom trăi și vom vedea, pentru că data lansării bătută în cuie de cei de la Propaganda Games este de 5 februarie, deci numai bun un remediu „călduros" pentru a ieși din vacanța de iarnă. Până data viitoare vă urez „călduroșul" LEVEL-UP!

P.S. Scuzați-mă că am scris numai 13 derivații ale cuvântului „dinozaur" în acest articol (14 cu aceasta) și numai trei derivații ale cuvântului „sânge".

■ **Heckthor**

▸ **Gen:** FPS ▸ **Producător:** Propaganda Games ▸ **Distribuitor:** Disney Interactive Studios ▸ **ON-LINE:** www.turok.com ▸ **Data lansării :** 5 februarie 2008



MMO-ul care vă va da aripi

Lumea online se extinde. Fiecare producător crede în visul consacrat Blizzard. Își spune că poate, cine știe, va produce al doilea WoW. Dintre distribuitori, NCSoft încearcă să scoată cât mai multe MMO-uri posibile, crezând că poate cumulat va ajunge departe. Interesant este că nici măcar nu este departe. NCSoft are deja câteva milioane bune, chiar dacă majoritatea sunt din Asia. Lineage și Guild Wars sunt deja consacrate și aduc și bani și jucători. De Aion ne-a povestit prima dată câte ceva la E3-ul de acum doi ani. Însă nu mare lucru deoarece nu plănuia să lanseze jocul în toată lumea, ci doar în Asia. Între timp, lucrurile s-au schimbat și se plănuiește o lansare generală și simultană în vară.

Balaur

Citind povestea din spatele jocului, oricât de scurtă ar fi ea, nu am putut să nu observ că șeful Dragonilor se cheamă Balaur. Balaurul acesta împreună cu hoarda lui de zburătoare stăpâneau liniștiți lumea Atreia (neapărat e un român în echipa aia). Numai că zeilor nu prea le convenea, mai ales că observaseră că alții populaseră alte planete cu bipede. Așa că Zeul Aion a creat Daeva, o rasă cu puteri dumnezeiești, care a dat un șut în cloacă Dragonilor. De menționat că această Atreia era o lume ciudată, cu două extremități, una bună, una rea, separate de un portal, The Tower of Eternity. Fiecare parte a devenit ulterior locuită de două rase, evident una bună, respectiv una rea, care de fapt sunt și facțiunile jucabile, Elyos și Asmoians. Aceste două facțiuni sunt în război permanent, iar contra lor sunt și Dragonii care au un cui împotriva tuturor. Și nu, Dragonii nu vor fi rasă jucabilă.

Zburătoare

Așadar, după cum mă așteptam, povestea jocului nu prea are sens deocamdată, probabil fiind încă în lucru. În

ON
ETERNITY



ceea ce privește restul, există detalii, dar sunt destul de împrăștiate. Oricum, în ceea ce privește principala componentă a jocului care este folosită de marketingul lor pentru a atrage publicul, aceasta va fi zborul. Da, personajele voastre, dacă veți avea unele, vor fi dotate cu aripi și vor putea zbura. Acum, exact ca și voi, m-am bucurat de idee, însă ulterior a venit și restul. Nu o să puteți zbura chiar pe unde vreți voi și cum vreți voi. Vor fi zone speciale, iar abilitatea în sine va avea cooldown-uri serioase și va fi destul de scump să o activați. Dar s-ar putea să merite, deoarece producătorii vor introduce flying combat. Vă veți putea plesni peste ochi în aer, veți putea da vrăji din aer etc. Chiar și pentru atâta lucru, aș vrea să experimentez zborul din Aion. Acum, pe unii dintre voi s-ar putea să-i deranjeze, însă modul în care vor arăta personajele aduce destul de bine aminte de Lineage. Din câte se lăudau producătorii, posibilitățile de personalizare a personajului vor fi destul de mari și vor merge ușor spre absurd, cu o haltă în China. La fel, va fi dificil să facem diferența între personajele masculine și cele feminine. Mai mult decât atât, un feature foarte interesant vă va permite să arătați la fel în timp și ca echipament. Crafting-ul vă va da posibilitatea de a păstra modelul echipamentului pe care îl aveți deja deși ați creat sau adăugat stats-uri diferite. Adică dacă ați dat de un topor care vă place foarte mult, atunci o să-l puteți conserva vizual chiar dacă de fapt va fi altul în viitor.

Îndemânare

Așadar, știm că vom avea două facțiuni jucabile, Elyos și Asmodians, cărora voi le veți putea atașa câte o clasă din cele opt disponibile, împărțite în patru școli. School of Warriors va avea Fighter și Knight, School of Scouts va avea Ranger și Assassin, School of Mages va avea Wizard și Elementalist, iar School of Clerics va avea Priest și Chanter. După cum vedeți, clasele sunt cât se poate de clasice, deși producătorii spuneau că skill-urile care vor fi în joc vor crea ceva destul de special... Sincer sunt destul de sceptic, pentru că am văzut atât de multe jocuri și atât de multe skill-uri... iar la bază sunt de fapt cam același lucru în fiecare joc. Dar să nu-i contrazicem pentru că nu știm. Cum altfel nu se poate, vom avea atât PvE, cât și PvP. În ceea ce privește PvE-ul, tot ce se poate spune este că jocul va avea o grămadă de lighioane care mai de care mai ciudate pe care va trebui să le omorâți pentru gheare, inimi, ochi și experiență. La capitolul PVP lucrurile se anunță interesante, dar în niciun caz originale. Tipul de combat va fi se pare destul de asemănător cu cel din Lineage, deci ok, ceea ce va crea un gen similar de PVP. Din păcate, PVP-ul se va putea practica într-o mică parte a jocului, în zone PVP special amenajate și pregătite. Deci nici gând de world PVP așa cum mi-ar fi plăcut mie. Dar se pare că studiile au arătat că americanilor nu prea le place pvp-ul, deoarece știți voi ce le scoate în evidență. E o speculație răutăcioasă, motiv pentru care e clar că dacă voi juca Aion, voi juca „the evil side".

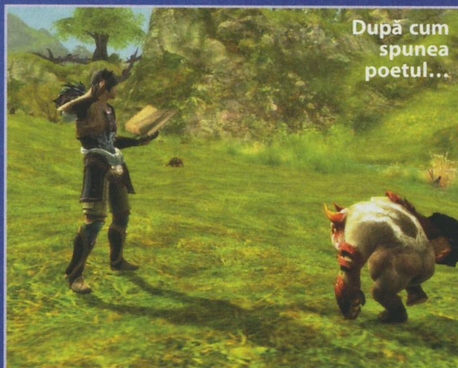
Condiții tehnice

În privința graficii, oamenii se laudă cu cel mai frumos MMORPG făcut vreodată. Vor folosi o versiune îmbunătățită a engine-ului de la Far Cry, CryEngine I. Modelele sunt realizate de mâna unui mare artist coreean, de care se pare că ar trebui să știm, Hyung-jun Kim. La fel, coloana sonoră este opera unui mare compozitor de film, Ryo Kunihiko. Așadar, există condiții tehnice pentru un joc deosebit. Depinde de echipa producătoare cum anume va folosi aceste condiții pentru a crea un MMORPG competitiv.

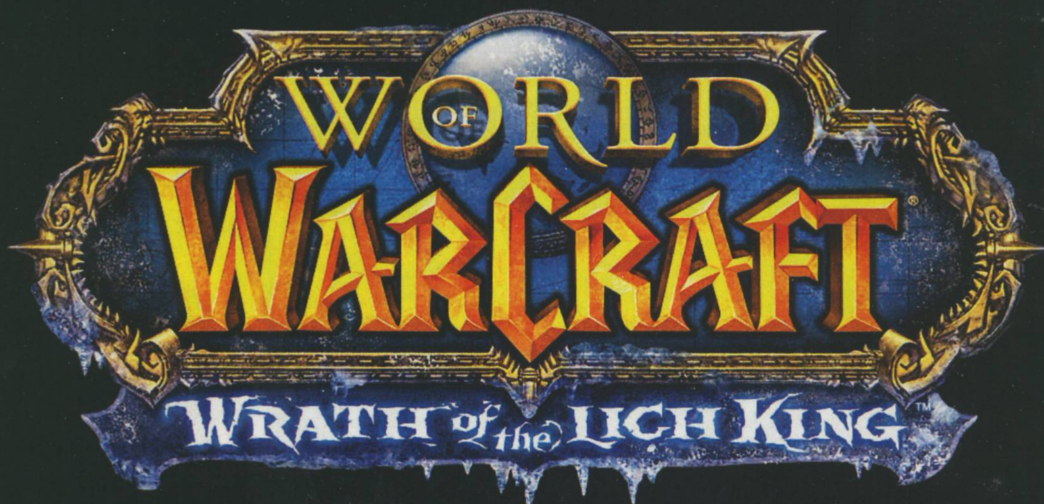
■ Locke

- **Gen** MMORPG
- **Producător** NCSoft
- **Distribuitor** NCSoft
- **Data lansării** vara 2008
- **ON-LINE** www.plaync.com/us/games/aion/









ISTORIA LUMII

La Blizzcon-ul din august s-au anunțat multe surprize, dar poate cea mai anticipată și mai fericită pentru jucătorii de MMO-uri a fost cel de-al doilea expansion pentru mamutul RPG-urilor online – Wrath of the Lich King. După ce Kael, Lady Vashj, Magtheridon și Illidan au fost distruși, singurul conținut care ține de PvE și nu a fost cucerit încă pe realmurile oficiale este instanța care a fost lansată odată cu patch-ul 2.3 (pe 13 noiembrie), Zul'Aman. În lumina acestui fapt și cu potențialul concurenței care bate la ușă (Age of Conan, Warhammer Online), Blizzard a dat cu pumnii în masă și a hotărât să îndepărteze fog of war-ul de pe ultimul fragment de hartă rămas nedescoperit.

În cadrul conținutului universului introdus de campaniile din Warcraft III: Reign of Chaos și expansion-ul The Frozen Throne, totul a fost recreat destul de fidel în World of Warcraft, mai puțin continentul nordic în formă de Chipicao, pe numele său de baștină Northrend. Dacă până în momentul de față jucătorii au întâlnit în lumea MMO-ului aproape toate personajele majore din saga Azerothului, personajul probabil cel mai controversat, Prințul Arthas, recent încoronat Lich King prin simbioză, s-a ținut departe de ochii celor peste 8 milioane de abonați din 2003 încoace.

Povestea (unii vor strâmba din nas la corelarea ușor șarjată între WoW și storyline) orbitează tocmai în jurul acestui viteaz voievod înăsprit de vremuri și bătălii, al facțiunilor aferente, precum și al unor subploturi noi.

Ce-o fi nou prin Northrend...

Cum era de altfel de așteptat de ceva vreme încoace, WotLK va fi cam la fel de softcore ca și Burning Crusade. Dar să o luăm cătinel, că e timp.

În Northrend, aflat în nordul Azerothului, între Kalimdor și Eastern Kingdoms (și, din detaliile date de producători, aproape la fel de mare ca Outland) se anunță a fi în jur de 10 zone noi. Știu că acum o mare parte din voi bateți din palme entuziasmați, dar ștergeți-vă rânjetul de maniaci de pe fețe două secunde, fiindcă Blizzard a mai anunțat ceva ca să îi oprească pe cei mai nerăbdători dintre voi să exploreze în jumătate de oră noul conținut – flying mount-urile nu vor fi valabile de la început în noua zonă. Da, mă tem că nu puteți debarca direct în Northrend cu ideea că vă urcați pe dragon, molie, grifon, avionaș de inginer sau ce alte ființe sau aparaturi domesticite vor mai fi introduse în joc până la expansion din start, fiindcă, deși se va putea zbura în Outland, se așteaptă ca până la level 78 să fie un hiatus de mers și călărit prin metode care nu sfidează gravitația.

Da, ați citit bine, level 78. Cum era de altfel de așteptat, cap-ul jocului a mai fost ridicat cu 10 niveluri. Level 80 este cel maxim, iar progresul de la 70 la 80 se va face aproape la fel de ușor cum s-a trecut de la 60 la 70.

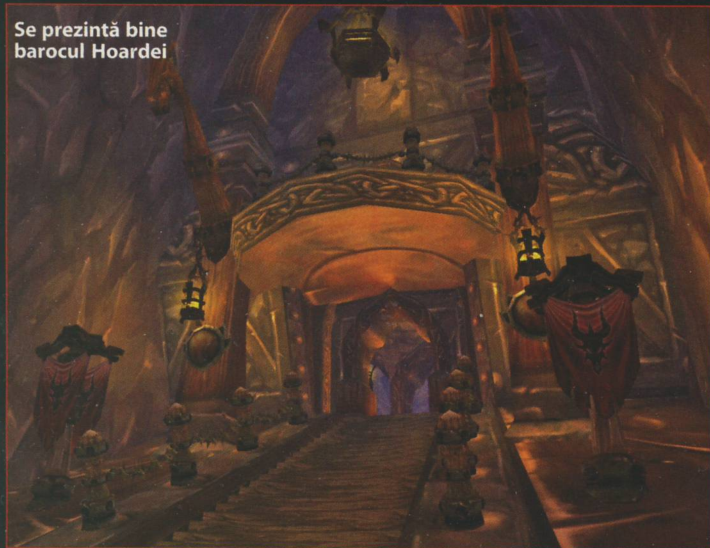
Itemurile, evident, s-au îmbunătățit. Se preconizează că primele verzituri din Northrend vor avea aproximativ aceleași stats-uri ca și epicele de Karazhan (prima instanță de raid din Burning Crusade).

Apropo de raiduri, se va merge pe același format de 25 de oameni din Burning Crusade, din nou calitatea jucătorilor fiind mai importantă decât cantitatea lor. În mod evident, ultima instanță de raid va conține lupta epică cu Arthas/Lich King, în timp ce prima va fi o reconstrucție adaptată pentru noul format de raid a Naxxramas-ului, citadela de nemorți care a pus o lumânare pe WoW-ul de level 60.

O altă instanță anunțată va fi The Nexus – iar inamicii întâlniți aici vor fi nimeni alții decât The Blue Dragonflight, conduși de Malygos, dragonul care păzește secretele magiei și arcanului.


Utgarde Keep, înflăcăra-ți-aș grafica!


Oare o să putem pescui la copcă la 450 fishing?


Se prezintă bine barocul Hoardei


Orăşel de Alianţă, înainte să-l dărâmăm la raid

Prima instanţă de cinci oameni va fi Utgarde Keep, clădită de un fel de vikingi monstruoşi numiţi Vykrul. Printre celelalte populaţii care îşi duc traiul prin Noua Cornucopie se numără nerubienii (rasa arahnidă din Frozen Throne), furbolgii (bine-cunoscuţii ursuleţi care se joacă în pădure cu femeile Night Elf), naga (care din nou au ceva cu apa continentală, de data asta experimentează cu topirea gheţii).

Unele facţiuni şi-au mutat corturile pe noul continent, cu idei mai mult sau mai puţin nobile. Vrăjitorii din Dalaran şi-au mutat oraşul, au pus o etichetă pe el pe care scrie „Shattrah 2" şi acceptă, cu gnom cu tauren, toate rasele jucabile. Cu alte cuvinte, acest oraş va fi capitala neutră a noului expansion, cu deosebirea că zboară la mari altitudini deasupra gheţii native.

De asemenea, se pare că World PvP-ul va căpăta un nou sens – va fi introdusă o zonă, Lake Wintergrasp – dedicată exclusiv măcelului brutal între jucătorii celor două facţiuni.

Mai curat, mai frumos

Una din ştirile care m-au bucurat cel mai tare a fost faptul că s-a experimentat puţin cu grafica şi vom avea câteva surprize plăcute. Se va folosi un nou shader pentru zonele îngheţate din Northrend, flăcările din Utgarde sunt uşor fotorealiste, întreg designul noii zone fiind mult mai inspirat, din spusele celor care au participat la gameplay release-ul de la Blizzcon.

În TBC zonele mi s-au părut oricum o îmbunătăţire faţă de vechiul WoW, mai dinamice, interactive şi imersive, şi sper şi cred că ochiul ne va fi a doua oară gâdilat în mod plăcut de Northrend.

Din ce am văzut ca armuri şi echipament, seamănă destul de mult cu cele de Tier 3. Ceea ce nu poate fi decât îmbucurător, mulţi fiind de părere că a fost cel mai inspirat set de armuri ca design.

Ah, Arthas, băiat bun, săritor...

Primul lucru pe care l-ar asocia cineva care a jucat Warcraft III cu Arthas ar fi sintagma „death knight". Death Knight era o clasă destul de puternică din bine-cunoscutul joc de strategie, versatilă şi mobilă. În mod aparent (deşi trebuie să recunosc că eu nu mă aşteptam la asta), în expansion va fi introdus conceptul de „Hero Class". Se pare că în urma unui chain foarte lung şi obositor, la level 80, orice jucător îşi va putea crea un Death Knight, care este, în fond, o nouă clasă, capabilă atât de tanking, cât şi de DPS. Noua clasă va începe la level 60, nu la 1 ca oricare alta (e mai şmecheră, ce Dumnezeu!).

Veţi spune „bun, şi care e diferenţa dintre des naitu ăsta şi uăriăr?". Eh, ca design şi mecanică se pare că există două diferenţe majore (deşi ambele clase poartă Plate). În primul rând, Death Knight-ul nu va folosi un scut ca să tankeze, iar în al doilea rând nu va folosi nici mana, nici rage, nici energy. Resursa pe care o va utiliza pentru a-şi casta abilităţile va fi un sistem de rune. Când este OOC, Death Knight-ul va inscripţiona aceste rune şi va putea folosi un sistem de abilităţi prestabilit în combinaţia creată. Un anumit spec de talente îi va permite DK-ului să summoneze un pet, dar unul care va dispărea după o anumită perioadă de timp (cum e de exemplu acum Water Elementalul din ultimul tier de Frost).

Sunt uşor sceptic vizavi de clasa asta, mai ales că PvP-ul e destul de dezechilibrat chiar şi aşa, unde o să intre şi DK-ul ăsta în schema claselor?

Pentru artizani...

O nouă meserie! Întregul nivel de skill-uri va ajunge până la 450 cap, dar în adiţia lui va apărea Inscription, o meserie similară cu enchanting-ul, numai că, în loc să îmbunătăţească itemurile, îmbunătăţeşte efectele vrăjilor. Spre exemplu, se poate mări raza unor vrăji de AOE, durata efectelor secundare (cum e freeze-ul de la Frost Nova) sau adăuga efecte colaterale unor vrăji, cum ar fi un DoT Frostbolt-ului sau rază pentru Fire Blast.

Evident că toate meseriile din joc vor avea giumbuşlucuri noi de făcut, mai şmechere decât înainte. Pentru a înlesni evoluţia în artizanatul virtual a noilor jucători sau personaje, creşterea unei meserii de la 350-375 va fi mult mai uşoară (un prag deja recunoscut pentru dificultatea ridicată de creştere în momentul de faţă, întrebaţi un fierar de exemplu).

Please wait, applying patch...

Nu s-a anunţat o dată de lansare. Cei mai speculativi dintre noi au pronosticat între 6 luni şi un an. Patch-ul 2.3, din 13 noiembrie, va fi urmat o săptămână mai târziu de sezonul 3 Arena, care ar trebui să mai ţină jucătorii ocupaţi încă un timp.

Am doar două rugăminţi – una este adresată băieţilor de la Best – vă rog, vă rog tare mult să aduceţi pe stoc mai multe cutii cu jocul atunci când apare, să nu se întâmple cum a fost cu TBC-ul, când în România era mai greu să pui mâna pe un expansion decât pe o sticlă de Coca-Cola în timpul comunismului, şi o grămadă au apelat la rude/guildies din Germania să le trimită jocul. O a doua rugăminte se adresează Blizzard-ului – vă rog faceţi-mi hatârul (da, sigur!) de a nu lansa Starcraft 2 odată cu Wrath of the Lich King. My heart couldn't take it...

■ **Zuluf**

- **Gen** MMORPG
- **Producător** Blizzard
- **Distribuitor** Vivendi
- **Data apariţiei** TBA

CLIVE BARKER'S JERICHO™

Răul este absenţa ororii

Clive Barker este un fel de maestru al horror-ului. Că e vorba de romane sau de filmele din seria Hellraiser, cam toată lumea este de acord că domnul Barker este un meseriaş al genului. Eu, mai sceptic din fire şi uşor refractar la opiniile generale, am privit Hellraiser chiorâş, iar de romanele lui o să mă ating numai atunci când voi epuiza întâi câteva biblioteci municipale pline de subiecte măcar mai interesante decât ororile lui Clive. Din fericire, omul s-a apucat într-o zi să lucreze la un joc, poate vă amintiţi de el, a apărut prin 2001 şi s-a numit Undying.

Apoi, oameni buni, jocul ăla chiar a fost ceva de neuitat. Unul din cele mai bune jocuri horror ever, poate chiar cel mai bun? Chiar dacă nu toată lumea ar spune că Undying este cel mai bun joc horror din istorie, acesta intră cu brio în categoria jocurilor despre care ajungi să te întrebi dacă nu cumva, totuşi, este cel mai bun. Cum mi s-a mai întâmplat şi cu Call of Cthulhu Dark Corners of The Earth. Cum nu mi s-a întâmplat cu seria Resident Evil sau mi s-a întâmplat prea puţin cu Silent Hill. Cum nu mi s-a întâmplat cu seria Blair Witch Project. Cum mi s-a întâmplat tare de tot cu nivelul „The Cradle" din Thief Deadly Shadows – care, el singur, doar un nivel, este mai horror decât 10 horroruri puse unul peste altul.

Bun, dar cu ce idee trebuie să rămână cititorul din această introducere? Cu aceea că Barker a creat unul din cele mai bune jocuri de oroare din istorie şi că omul a promis că va face la fel şi cu al doilea titlu al său de gen: Jericho.

Axa Răului

Deci, ce îmbolnăveli mintale s-au întrupat în cea mai recentă creaţie a lui Clive Barker? Păi, e vorba despre Dumnezeu şi greşalele sale grosolane pe care nu trebuie doar să i le iertăm, ci să le şi îndreptăm, pe cheltuiala planului nostru de existenţă, dacă se poate. Şi trebuie să se poată, că doar banii vin de la guvernul Statelor Unite şi sunt băgaţi în pregătirea, echipamentul şi buzunarele unei echipe supermegapara, pe numele dânsei Jericho. Membrii acesteia, în număr de şapte, sunt dotaţi cu aptitudini oculte, magice şi paranormale, dar şi cu arme din ziua de azi, cu ajutorul cărora trebuie să facă faţă tuturor ameninţărilor „oculte, magice şi paranormale" la adresa securităţii USA, şi, eventual, a Lumii.

Aceşti şapte magifici sunt trimişi în Orientul Mijlociu, să rezolve o problemă apărută în deşert – un oraş fantomă, Al Khali, răsărit după secole din nisip. Treptat, aflăm că Al Khali este o închisoare în care se află întâia creaţie a lui Dumnezeu, Primul Născut, care s-a dovedit cea mai idee proastă a Creatorului – manifestându-se ca un fel de Dumnezeu mai mic, mai prost şi mai rău, dar perfect indestructibil. Fapt pentru care Cel de Sus a făcut imediat şi un preş sub care s-a grăbit să vâre gunoiul. Tipic pentru lumea asta de rahat în care trăim. Preşul este Al Khali.

Cu puţină sârmă, scoci şi ceva scuipat se poate cârpăci orice, chiar şi acest preş, ce stă să se rupă sub presiunea eforturilor Primului Născut de a se elibera şi de a pune stăpânire pe whatever (Terra, Universul, Multiversul sau şamponul care te fereşte de căderea părului altora pe covoarele tale). Sârma, scociul şi flegmele cu proprietăţi adezive, în aceeaşi tradiţie a încropelii ce caracterizează o Umanitate în continuă supraîncălzire, sunt echipele transcendentale de tip Jericho a căror


O nouă piaţă pentru Pampers.


The Jerichos.

existență s-a perpetuat de-a lungul istoriei, începând cu Sumerul, trecând prin antichitatea romană, prin Templierii Cruciadelor medievale, apoi prin Al Doilea Război Mondial, și sfârșind în prezentul american – cu trupe speciale de șoc karmic & stuff.

Deci, nu e vorba de petrol, sa vă intre bine în cap odată! În Orientul Mijlociu este ceva mai rău decât Satana, iar exorciștii sunt trupe militare de magicieni care petecesc penitenciarul Celui Rău, e clar?

KhalinK KhalinK KhalinK...

Deci, dacă e horror, cum stă treaba cu oroarea în jocul ăsta? Păi, sursele ororii în Jericho sunt trei: creaturile (oponenți sau victime), mizeria de pe jos și faptul că e cam întuneric. Din nefericire, oponenții sunt de puține feluri și au un comportament previzibil – te obișnuiești repede cu ei și nu te mai impresionează. Victimele torturate în Al Khali nu sunt nici ele prea variate – una, două bucăți de carne bătute, câțiva răstigniți icnitori și niște indivizi vârâți în cuști strâmte, un fel de colivii de tortură medievale. Been there, done that.

După mine, accentul cel mai mare a fost pus pe mizeria de pe jos (și de pe pereți, uneori). Senzația mea este că producătorii jocului și-au spus că nimic nu este mai nasol pe lumea asta decât „ceva" de culoare incertă, căcănie, cu vagi tente opționale de organe, membre, torsuri și capete, un amestec putrefact de resturi umane peste care cizmele cazone ale infanteriei vrăjitorești trec cu un plescăit oarecum digestiv. Ei bine, rahatul ăsta întins repetitiv peste tot în fiecare nivel, spălat pe alocuri de râuri la fel de repetitive de sânge, ajunge să nu te mai impresioneze cam după primele trei minute de joc. Make it two. Nu știu de ce, pentru că zău că am vrut să fiu sensibil la mizeria asta, însă, după ce am văzut-o în atâtea jocuri, mi-am spus că drumul spre Al Khali o fi fost pavat cu bunele intenții ale producătorilor, dar iadul sigur e pavat cu rezultatul plictisitor al acelorași bune intenții.



Pun oculturiștii pe voi!

Pe deasupra, mizeria asta lucește ca celofanul, frate, complet nenatural. Nu înțeleg de unde moda asta de a face toate sângerozitățile să lucească porțelaniu, ăștia de aruncă peste texturi efecte de acest gen nu văd deloc ce dezastruos de comic arată produsul muncii lor „artistice"? Chiar și dacă s-ar mai aduna în tine o picătură de greață și groază privind la mucii roșii ai Apocalipsei, luciul lor te face să-ți pară rău că nu poți să te dai vesel pe ei ca pe ghețuș – măcar asta ar fi distractiv. Și horror.



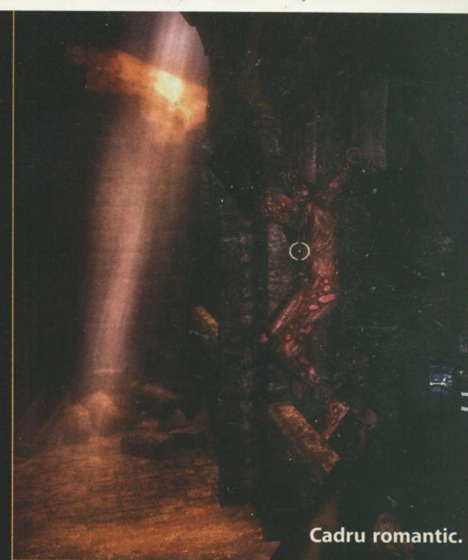
Jet puternic – coafura rezistă.

Bun, dacă în Jericho argumentul suprem al ororii este o versiune eșuată a nemuritorului „goo" din toate jocurile, ce mai rămâne ca să ne impresioneze simțurile dornice de a fi biciuite cu înspăimântări de neimaginat? În afară de faptul că e cam întuneric... Păi, ar fi un pod peste care trece etern și înfricoșător o armată de Templieri aproape nevăzută, apoi niște boși de nota 10 la grafică și o destul de interesantă incursiune printr-un strat de istorie romană decadent orgiastic antropofagă. De fapt, aceasta din urmă este singura parte din joc în care Barker își atinge cu adevărat valoarea în domeniul ororii. Iar asta pentru că e singurul loc în care marele autor adaugă ingredientul fermecat care face din oroare ceva cu adevărat nasol: subtilitatea. Make it two - subtilitatea artistică.

„Evil never dies"

Nu se poate să nu adâncesc aici subiectul și obiectul acestui joc, anume oroarea. Și pentru a mă face bine înțeles, trebuie să vă reamintesc prin ce procedee ne-a înspăimântat nea Barker în 2001, când a apărut Undying. În primul rând, acțiunea se petrecea într-un conac englezesc și în împrejurimile sale, undeva, la malul mării. Nu era tocmai Iadul, dar, taman aici se afla șmecheria. Priveai la un tablou în holul principal al casei și vedeai o pictură ce înfățișa o familie obișnuită. Un pic cam rece și rigidă în atitudini, dar obișnuită.

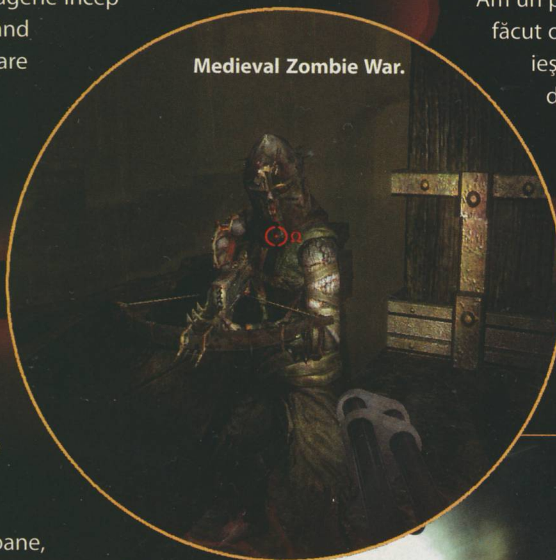

Puroaie de sînge.


Cadru romantic.

Însă brusc, te cutremura o străfulgerare însoțită de o voce care îți comanda să privești dincolo de aparențe folosind puterea de medium a eroului. Toată spoiala de normalitate se spărgea violent – cumnățica vampirică-i paricidă, iar fratricidul frățâne-i necromant, sângele le curge din guri, din răni, ochii se holbează sălbatic la tine, tu vei fi următoarea lor victimă.

Și nu e singurul tablou în care ajungi să vezi o altă realitate, dincolo de cea imediată, banală. Nici oglinzile nu sunt ceea ce par, iar câteva cioburi în sufragerie încep să însemne altceva când auzi urletul inuman care sfâșie zgomotul continuu al furtunii. Un scaun căzut, perdele fluturând, fulgerele, lumina asfințitului, grădina în plină toamnă, toate încep să însemne altceva atunci când se împletesc cu revelația că în spatele lor se ascunde o permanentă prezență a oribilului. Ruine, cotloane, peisaje, sunt aparent inofensive până când puterea de medium a eroului dezvăluie atrocitățile trecutului ca sursă a spaimelor viitorului. Prezentul pare liniștit – banalitatea cotidiană: servitorii lucrează în grădină, deretică prin casă, gătesc în bucătărie. Ba nu, în bucătărie nu va mai găti nimeni – vase, oale, cuptorul, mâncare, dulapuri, scaune, cămara, un urlet. Și moartea.

Aceasta este rețeta reușitei întru oroare a Undying-ului. Totul se desfășoară într-un cadru familiar, în care, treptat, viziunile eroului, incursiunile sale în trecut, diverse istorisiri sau apariții stranii ajung să dezvăluie cealaltă față a lucrurilor obișnuite – ale unui tablou, ale unei oglinzi, ale unei sufragerii, ale unei perdele, ale unui cuțit de bucătărie, ale unui scaun, ale unei pivnițe, ale unei grădini, ale unei sere, ale unei faleze marine, ale unei camere a copiilor, ale unei mănăstiri părăsite, ale... Spaima se instaurează cu subtilitate, prin țeserea în textura realității curente a unui filon tot mai gros de altceva, de alienare, de monstruos, de nebunie ucigașă. Ajungi să te temi de o piatră, de un scaun, de o umbră, de ORICE sunet, de ORICE mișcare.


Medieval Zombie War.

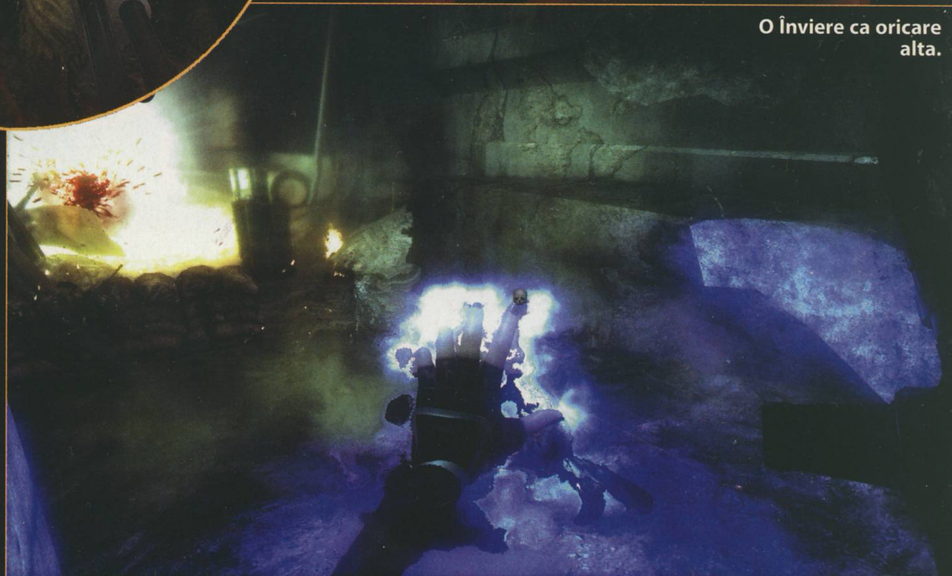
Am un prieten care a făcut o criză de spaimă ieșind într-o noapte de iarnă din apartamentul lui aflat într-o casă medievală din orașul vechi al Brașovului. Privea la scările ce se răsuceau în jos, lucind discret în bătaia Lunii ce pătrundea prin ferestrele boltite, cu ogive înalte, străbătute de vine de gheață. Era frig și a simțit cum încremenește inima în el de spaimă. S-a întors în casă și a refuzat să-și mai continue jocul de Undying pe care îl începuse.

Aceasta este oroarea pe bune: constatarea vie că realitatea este doar o pojghiță subțire, ce separă liniștea și familiaritatea gesturilor și obiectelor banale, de posibila monstruozitate încă fără nume ce abia așteaptă să se nască din toate și să-ți fie stăpână. Merită să înnebunești ca să trăiești așa ceva, ca să înțelegi existența, în care te naști cu adevărat numai atunci când capeți știința și puterea de a alege, fără a mai fi mințit de spoiala iluzorie a unei realități confortabile.

Către acest adevăr relevat de marele H.P. Lovecraft bate și Clive Barker prin tehnicile ororii pe care le practică magistral în Undying. Și pe care le fâsâie lamentabil în Jericho.

B Khali

De fapt, este impropriu zis că le fâsâie în Jericho, pentru că nici măcar nu le încearcă. Nope, în Al Khali nu există o normalitate care să contrasteze cu aberația, e chiar greu să sesizezi reminiscențe ale normalității în acest fund de iad. Aici Barker mizează pe altă carte


O Înviere ca oricare alta.


Englezul – aliat al USA şi în Iad.


Am mai văzut filmul ăsta.

– cea a cantităţii impresionante de mizerie de toate felurile pe care ţi-o aruncă constant în ochi. Iar în această cantitate se strecoară şi câte o idee interesantă, câte un peisaj aparte, sau se simte că există undeva, foarte adânc, o tendinţă matură şi viguroasă de a fundamenta inteligent, consistent, de-a dreptul intelectual, ceea ce nu suntem nici măcar în stare să înţelegem prin „rău". Dar toate aceste lucruri, care ar fi putut construi un joc deosebit şi atractiv, sunt pierdute în cantitatea nediscriminatorie de căcăniu monstruos mişcător şi urlător.

Iar puţina oroare care încearcă cu sfioşenie feciorelnică să ne cutremure carnea pe noi se duce dracului pentru că Jericho face prostia inimaginabilă de a se baza pe o echipă de militari oculţi. A military squad, people, FFS! And american at that, too! Ce naiba de trăiri şi înfiorări să mai ai atunci când camarazii tăi deschid gura când ţi-e lumea mai nasoală şi toarnă nişte banalităţi şi prostii care te aduc imediat la suprafaţa lucrurilor? Iisuse, nici că se putea face o selecţie mai neinspirată de voci şi replici pentru a distruge complet bruma de horror a jocului ăstuia şi a te enerva iremediabil. Da, mă aşteptam la astfel de idioţenii debitate într-un shooter team based în care americanii kick some serious terrorist ass, dar nu într-un horror al lui Barker. În care they seriously kick the terror out of the game.

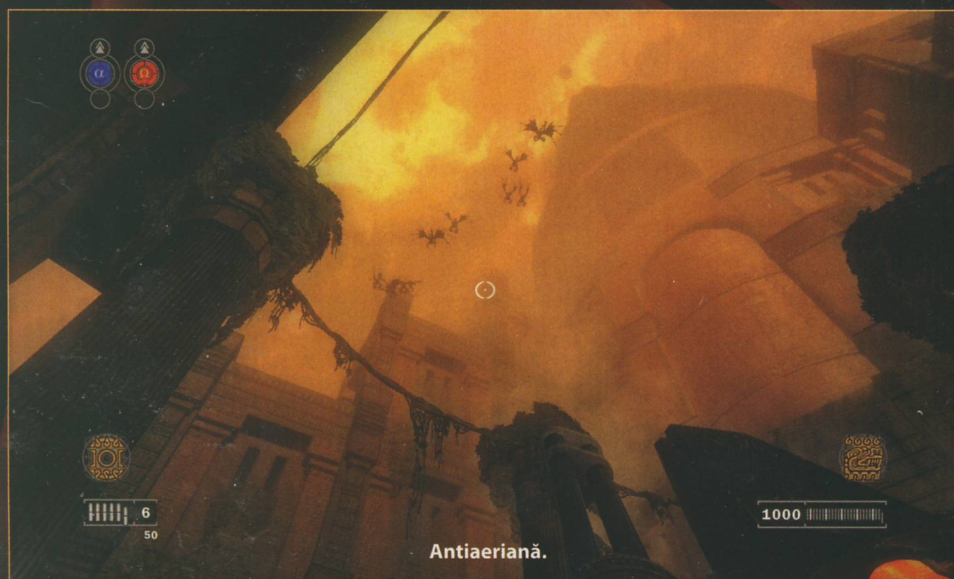
Literalmente, cretinoizii din echipa alături de care am evoluat la paralele cu horrorul în Jericho m-au făcut să o regret din inimă pe femeia cu barbă. Aceasta este o fiinţă sensibilă, perfect neînţeleasă, uşor isteroidă şi cu un trecut aproximativ romantic şi incert, precum acela de care au mare nevoie personajele unui horror adevărat. Cum nu e Jericho.

Numai Dumnezeu cu mila

Şi dacă tot este să deconstruiesc acest joc sub aspectul pentru care ar merita să fie şi numele lui Barker lipit pe cutia lui, adică sub aspectul ororii, trebuie să spun că sunetul este mizerabil. Nu în ce priveşte calitatea, ci felul în care sprijină acţiunea şi feelingul. Oameni buni, sunetul induce oroare atunci când, mă repet, te aduce în halul de a te speria cumplit de ORICE sunet din joc. Uite, un exemplu la îndemână – păsărelele din HL2 Episode 2. Sunetul emis de hunterii din Episode 2 are ceva asemănător cu cel al păsărilor. Am prins un moment de linişte la cabana din EP2 – şi m-am cutremurat auzind păsărelele.

În Jericho, nu ştiu cum se face că sunetul nu mi-a inspirat nimic. Nu m-a „fezandat" la psihic, cât să mă îndemne să tresar la orice fâşâit. O învălmăşeală de urlete, trosneli şi plescăituri, lipsită de orice regie inteligentă, guvernată numai de o violenţă fără scenariu. Atâta doar am reţinut – iar ăsta a fost, într-adevăr, un mic fior de genialitate – un „Kyrie eleison" (grecescul pentru „Doamne miluieşte") cântat de o voce înaltă de copil. Înfricoşător şi sublim, cum ar fi trebuit să ne pară întregul joc. Sigur s-au prins şi producătorii că e ceva-ceva în acest cântec, doar l-au pus şi la Credits... Şi cam atât cu sunetul.


„Din bube, mucegaiuri şi noroi..."


Antiaeriană.

Eu în ai mei

I-am înjurat eu pe cei din pot(t)era pe care am asmuţit-o asupra forţelor Răului, dar, dacă stau să mă gândesc mai bine, ei ar fi putut deveni o parte bună a jocului. Fiecare este înzestrat cu două moduri de utilizare a armei şi cu câte două puteri magice, lejer accesabile pe tastatură. Pe fiecare îl poţi controla prin posedare de către duhul comandantului lor, ucis la începutul jocului. Ideea este interesantă, iar procedeul de transfer dintr-un trup în altul – vizarea camaradului ţintă şi o simplă apăsare de tastă Space – face ca astfel de schimbări să fie rapide şi eficace în mijlocul luptei, mai ales când ataci boşi sensibili într-un punct anume. Iar faptul că îţi poţi învia camarazii ucişi adaugă la atractivi-


Am fost primiţi cu aripile deschise.


Torturi de rutină în cartierul latin.

tatea şi originalitatea anumitor lupte.

Interfaţa jocului permite folosirea uşoară a puterilor magice şi a transferului spiritului, ceea ce este de mare folos pentru că, uneori, viteza de reacţie este singura care te scoate din situaţiile dificile. Acestea sunt de un singur fel, anume cele în care se aglomerează prea mulţi oponenţi pe trupa ta. Oponenţii nu sunt inteligenţi, nu există nici o şmecherie interesantă în modalitatea în care eşti atacat, cu două excepţii – cei care vin să explodeze în mijlocul grupei tale şi legionarii înzestraţi cu scuturi, atât. În rest, ca în tot ce priveşte Jericho, este vorba numai de cantitate.

Până la urmă, faptul că poţi controla şase oameni diferiţi, fiecare cu puteri şi arme specifice, este interesant, dar devine cu adevărat util numai în lupta cu anumiţi boşi. Acolo jocul pare un pic provocator, acolo te scoţi mai bine folosind cu cap membrii potriviţi în situaţia dată, precum şi comenzile de deplasare ale grupului. În rest, senzaţia cu care am rămas este aceea că jocul nu face uz la adevărata sa valoare de ideea posedării unei trupe de militari cu aptitudini magice. Adică, literalmente, în cea mai mare parte a jocului, nici nu are importanţă în pielea cui te afli. Doar pentru distracţie, am preferat să joc cu lunetista, al cărei atac magic principal îi permite să controleze traiectoria unui glonte până la trecerea acestuia prin trupurile a maxim trei oponenţi. Probabil că acesta este şi unicul aport de originalitate adus de Jericho în lumea minunată a shooter-ului action.

Senzaţia cu care m-a lăsat folosirea grupelor de militari în Jericho este aceea că ideile introduse în controlul/posedarea lor şi modalităţile de atac magic sunt foarte bune, dar că aceste lucruri trebuiau grefate pe nişte personaje mult mai interesante, mai potrivite unui dark horror. Nu erau necesari nişte militari palavragii plini de clişeele filmului american despre soldatul capabil, dar neconvenţional, care bombăne la orice ordin. Mai degrabă nişte fiinţe aparte, nu neapărat umane, a căror biografie să fie schiţată cu fineţe în penumbrele misterului ce înconjoară fortăreaţa Al Khali.

Spun asta pentru că, până la urmă, camarazii sunt numai un decor – nu sunt aproape de nici un folos în luptă lăsaţi de capul lor, parcă au puterea de foc redusă de 10 ori când nu sunt controlaţi de tine. Însă, ar fi fost bine să fie un decor potrivit cu cadrul în care se desfăşoară acţiunea, pentru a ajuta la apariţia şi întreţinerea feelingului ororific... Dat fiind faptul că transferul de duh dintr-un trup în altul nu este foarte util, adevărul este că, practic, camarazii tăi nu sunt decât nişte holstere, nişte slot-uri în care îţi ţii armele şi puterile magice până când ai nevoie de ele. Exact precum în Undying, toate aceste arme şi puteri puteau foarte bine să fie deţinute de un singur erou. Probabil că asta ar fi dat muuult mai bine la atmosfera generală a jocului. Oroarea presupune intimitate – frica face din grup o simplă turmă, iar din excursia prin iad doar o berbecăială rizibilă.

Răul merita mai mult

Grafica din Jericho este bine făcută, numai designul de nivel fiind mediocru, fără nici un fel de şmecherie aparte sau interesantă. În plus, argumentul vizual al mizeriei atotprezente este perfect neconvingător. Există vreo două momente în care Clive se apropie de o oarecare senzaţie de oroare, dar îi trece repede (sub podul Templierilor şi în excelenta secţiune romană din Al Khali). În rest, numai câteva puteri magice şi boşi au rolul de a preveni crizele de plictiseală acută – aceasta rămâne doar cronică. Povestea dă în două locuri semne că Barker ar avea şi neuroni investiţi în afacerea cu jocul ăsta. Care joc este un horror pentru copii, cu un pronunţat caracter action şi o desfăşurare specifică titlurilor destinate consolei din sufragerie. Totuşi, copiilor le recomand o alternativă mai plăcută la Jericho, anume Star Wars Republic Commando.

Dacă jocul de faţă ar fi avut cu adevărat o şansă de a deveni atractiv 100%, atunci aceasta ar fi stat într-un mod multiplayer. Fie cooperativ, ori team deathmatch, armele şi magia din Jericho, împreună cu un design de nivel îmbunătăţit, ar fi putut pune baza unui Quake reînviat cu forţe sporite şi idei foarte bune. Păcat, tare păcat că nu s-a făcut nimic pentru a utiliza elementele valoroase ale acestui joc în scopul construcţiei unui multiplayer întunecat şi furibund. Poate că va exista aşa ceva, dacă Barker are cap şi i-au mai rămas bani după acest semieşec... Deşi, multiplayer s-a cerut şi la Undying, că mergea şi acolo al naibii de bine. Şi canci.

Cât despre partea care ar fi putut deveni cu adevărat interesantă la o creaţie a lui Clive Barker – Răul şi spaimele abisale pe care acesta ni le induce, cred ca v-aţi lămurit deja.

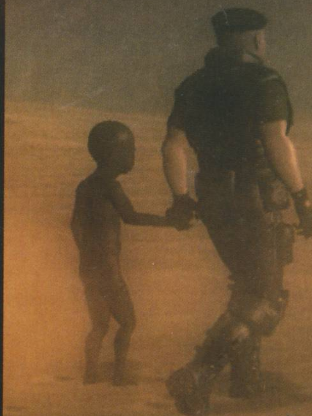
Clive Barker's Jericho insultă Răul.

■ **Marius Ghinea**

▸ **Gen** Team Action Shooter ▸ **Producător** Imajica Productions, Inc and Alchemic Productions ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 3GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 256 MB ▸ **ON-LINE** www.codemasters.co.uk/jericho/index.php

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	6
Impresie	7

7,8


Pa, Clive!

Tehnologia Wireless 11 aNi garantată

DIR-635

D-Link Wireless N Router

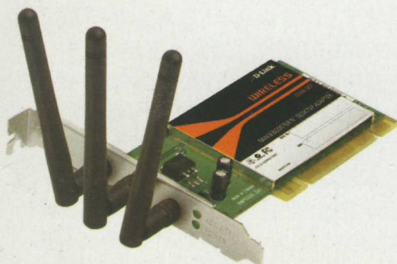
1x 10/100 WAN
4 x 10/100 LAN
Interfață wireless 802.11 draft N de 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2
Dublu firewall NAT și SPI





DWA-547

D-Link Wireless N
PCI Adapter



Card PCI
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-142

D-Link Wireless N
USB Adapter



Card USB
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-645

D-Link Wireless N
CardBus Adapter



Card PCMCIA
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

Distribuitori autorizați

elko
Elkotech Romania - www.elko.ro

LASTING
LASTING System - www.lasting.ro

scop COMPUTERS
SCOP Computers - www.scop.ro

WIRELESS N by D-Link

D-Link®
Building Networks for People

HELLGATE LONDON

Nu este un secret că, în 2003, Bill Roper, alături de alte personaje-cheie de la Blizzard North, au luat frumos cutii de carton, au curățat biroul și s-au îndreptat spre pajiști (aparent) mai verzi. S-a format Flagship Studios, iar la scurt timp după s-a anunțat și primul titlu: Hellgate: London. Cu fiecare fragment de știre apărut ulterior a devenit tot mai clar că flăcăii conduși de unul din personajele-cheie ale nașterii unor titluri precum Diablo 2 și Starcraft folosesc matrița titlurilor oldschool Blizzard pentru a contura un hack and slash 1st person futurist.

Cronotopul (Londra postapocaliptică, 2038) a permis producătorilor să jongleze cu arme care nu sunt specifice unui RPG clasic, cel puțin la prima vedere. Din screenshot-uri, oricine ar fi zis că jocul e de fapt un FPS și s-a produs o mare greșeală în descrierea lui. Pentru patru din cele șase clase disponibile, cel puțin, este recomandat să jucați prin ochii personajului. Astfel încât, domne, ce e? Băiat sau fată?

Căderea Londrei, 2033

Filmulețul de introducere, narat într-o voce englezească foarte plicticoasă, impersonală și nenarativă (sic!) ne arată o Londră aparținând curentului arhitectural gotic-ruină, reprezentanții celor trei facțiuni jucabile lucrând la unison pentru a salva o fetiță plângăcioasă de focul și pucioasa unor demoni supărați nevoie mare. Se face că prin 2033 s-a deschis o poartă nu prea prietenoasă între lumea noastră și a iadului.

Masonii, anticipând o catastrofă interdimensională, au construit în rețeaua de metrou a orașului mereu înnourat (ciudat, lucrurile nu s-au schimbat nici în viitor, încălzirea globală e minciună!) o serie de baze fortificate pentru a ține piept demonilor și (prin intermediul jucătorului) a respinge invazia de draci, moluști, zombie și alte abominații.

Cele trei facțiuni jucabile sunt Templar, Cabal și Hunter, iar clasele vin în număr de șase. Templarii, concentrați pe reconstruirea orașului și salvarea populației civile, au clasele melee – Blademaster și Guardian. Ca o notă adițională, Blademaster e jucat de majoritatea covârșitoare (conform statisticilor). Ca melee veți juca probabil 3rd person și jocul în anumite puncte e semnificativ mai greu. Cabal este facțiunea de casteri – cele două clase sunt Evoker și Summoner. Presupun că v-ați prins deja, Evoker e un fel de mag, iar Summoner un fel de Warlock. Cei din urmă sunt Hunter Faction, ăia cu puști și tehnologie în principiu. Aici avem două clase – Marksman și Engineer. Marksman e, firește, un specialist în ale pew-pew-ului, iar inginerul are și el un doctorat în ale trăgaciului, dar pe lângă asta poate crea roboți care să-l urmărească, cu diferite buffuri sau debuffuri sau pur și simplu pet-uri de distrugere în masă.

Scopul? Hm, salvați lumea de la un cataclism hiperilustrat în ultima jumătate de secol, trecând prin hoarde nesfârșite de monștri cu un apetit nesățios pentru carne de pixel.

Cum vă place...

Ce e bine se poate observa în primele câteva ore de joc (și aveți ceva de parcurs, fiindcă jocul este într-adevăr MARE). Acțiunea oferă destul de multă adrenalină, mai ales pentru clasele melee. Oricum cu acelea jocul devine mai dinamic și mai provocator, dar acesta nu este un lucru neapărat bun, pentru că mie mi se pare că motivul principal pentru afirmația asta este faptul că lupta cu o clasă melee este mult mai haotică și imprecisă. În primul rând, sabia are o anumită rază, lovește un monstru aleator aflat în raza respectivă, iar nivelul la care Blademaster și Guardian își arată adevărata valoare este mult mai ridicat.

Un singur lucru am să zic despre vocile din joc. N-a mai fost nimeni niciodată atât de crud cu mine. Sufăr.

Unul din lucrurile specifice Blizzard care a fost moștenit aici este simțul umorului în introducerea unor elemente de cameo. Wirt's Prostethic Leg în prima misiune, autoarea sagăi Harry Potter mai târziu și tot felul de alte surprize la care am surâs cu nostalgie.

Există o serie de minigame-uri foarte distractive și inovatoare strecurate în joc. Un quest vă pune să controlați un pachet de patru soldați prin ruine și să-i salvați. Un fel de RTT de 10 minute, dar destul de revigorant și drăguț. De asemenea (până la patch-ul de acum trei zile) aveați un minigame care în urma îndeplinirii anumitor obiective (loot that type, kill that type, cause or receive that type of damage, etc.) vă spawna un item de calitate superioară la picioare.

Apoi, clasele ranged pot face abuz de unele aspecte ale jocului pe care starea curentă (brută, nepatchuită, încă plină de bug-uri, mai ales în multiplayer, dar ajungem și acolo) a jocului le permite. Sunt exploit-uri care nu trebuie căutate, care sar în ochi, fiindcă sunt o parte activă din gameplay. Să vă explic – în mod normal, dacă tragi din stance-ul sniper într-un mob dintr-o grămadă, restul vin grămadă peste tine, indiferent de distanța de la care ai tras. Ocazional, restul mobilor vor sta și se vor uita direct la tine, dar nu se vor mișca, astfel încât îi poți elimina pe restul unul după celălalt. Un Evoker sau un Summoner are o vrajă numită Brom's Curse, care pune un debuff pe toți monștrii din jur, în urma căruia, dacă aceștia sunt loviți, atacatorul este vindecat. Cu alte cuvinte, un Evoker în jur de level 20 poate kita toți monștrii dintr-un nivel, poate pune blestemul respectiv și apoi să dea doar AoE-uri (area of effect spells) pentru a-i elimina


Doom: London

pe toţi simultan, chiar fiind atacat de ei.

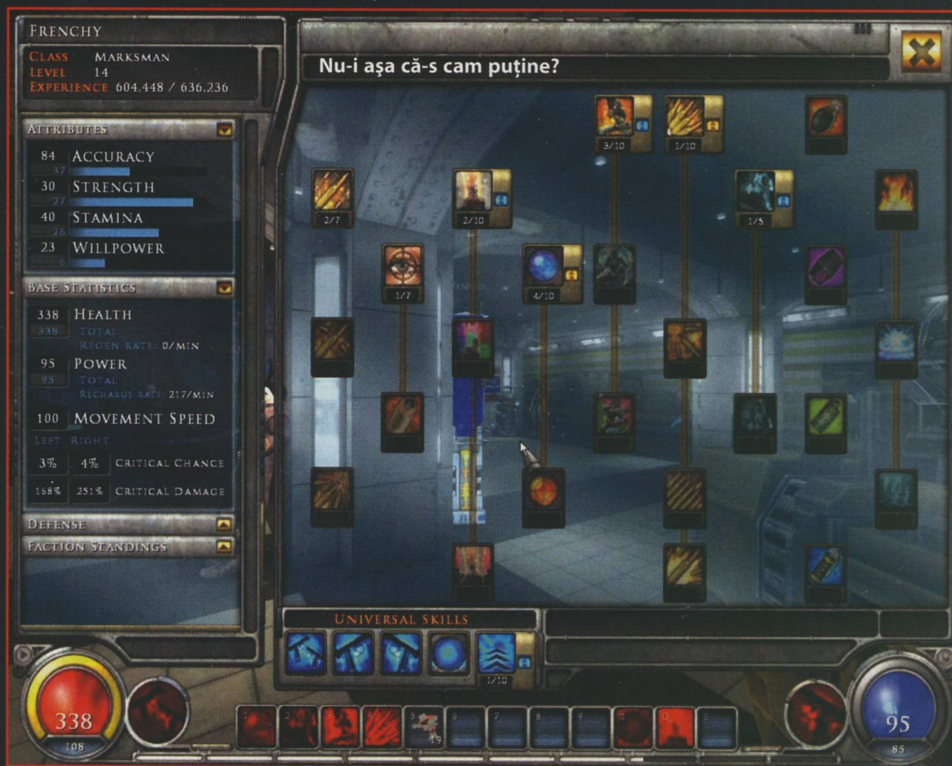
Făcând abstracţie de asta, jocul este o mare contradicţie. Să vă explic.

N-a mai fost făcut un Diablo 2 aşa bun...

... de la Diablo 2. Nu îi acuz pe cei de la Flagship de plagiatură nesimţită, Doamne fereşte, doar la creaţia unora din principiile fundamentale ale jocului au şi contribuit (mă refer aici la cei care au trecut prin Exodul Blizzard-Flagship). Monştrii sunt mulţi. Mamele lor au fost tare ocupate prin toate cartierele, canalele, muzeele, parcurile, circurile şi pieţele Londrei. Sunt atât de mulţi încât mai încolo se reciclează meşa, se schimbă niţel culoarea şi se pune alt nume şi voila – alt monstru. Diablo 2 anyone?

Nivelurile sunt generate (relativ) aleatoriu. Aici s-a făcut treabă foarte bună – exact ca şi în Diablo 2, toate catacombele pe care le parcurgem sunt diferite faţă de cele pe care le parcurge Vasile de la 2, care, bineînţeles, şi-a făcut Blademaster. Dar formatul general şi elementele de decor într-o zonă sunt mereu aceleaşi, şi da, o să aveţi o senzaţie de deja-vu de multe ori când vă plimbaţi hack-uind tot ce vă iese în cale.

Skill tree-urile au o mare, mare problemă. În primul rând, multe sunt comune. Atât Evoker-ul, cât şi Summoner-ul au Brom's Curse, Drain Life,



Nu-i aşa că-s cam puţine?



Warlo... ăăă... Summoner

Word of Fear şi altele. Asta e valabil şi în cazul altor clase. Oricum skill tree-urile nu sunt prea multe sau variate. Dar cea mai mare hibă este că (exact ca şi în Diablo 2) ele nu pot fi resetate. Un punct pus e bine pus. Să nu mă înţelegeţi greşit, în mod normal n-aş reproşa asta unui joc, dar în cazul acesta specific, din cauză că efectele unor skill-uri sunt destul de ambiguu descrise în tooltip, era mult mai bine pentru toată lumea dacă puteau fi resetate (bineînţeles, în schimbul unei sume de bani). Veţi constata în timp că un skill care vi s-a părut bun conform descrierii este aproape inutil în jocul propriu-zis.

Apare şi aici un sistem de socketing (numit modding), valabil pentru arme. Surprinzător, cu un aparat din joc socket-urile dintr-o armă pot fi scoase, ceea ce este un mare bonus, pentru că efectele ustensilelor de modding sunt foarte, foarte diferite şi aceeaşi armă socket-ată diferit poate fi purtată chiar şi 15 niveluri în joc fără nicio problemă.

Apoi grafica. Grafica este cel mai puternic atu al jocului. Arată extraordinar pe un DirectX 10, dar poate fi jucat şi cu 512 RAM pe un sistem mai învechit cu detalii medii decent. Big Kudos for Flagship for optimization!

World of Hellgate fără MMO?

Să ne-nţelegem. Hellgate: London nu are single player. Nu are nici multiplayer. Are o zonă difuză şi nesigură în care jonglează cu cele două concepte. Are o campanie absolut identică ce poate fi jucată în single player sau multiplayer. În momentul de faţă, nu există niciun fel de conţinut extra online comparativ cu jocul offline (mai puţin evenimentele de Halloween şi de pe 5 noiembrie – Guy Fawkes' Day), deci dacă aveţi o conexiune stabilă puteţi începe direct jucând online. Ah, stai. The servers suck.

Problemele care ar putea interveni offline: deconectări aleatoare, lag imens, bug-uri cu echipamentul – dispare din senin, ajunge în stash fără să fie băgat, unele buffuri/debuffuri nu funcţionează corect, probleme cu loading-ul, clipping. Pentru alte simptome adresaţi-vă customer service-ului (care e la fel de birocratic şi robotic ca în alte locuri. Dincolo nu e mai ieftin).

De asemenea, ceea ce încearcă Flagship să facă în momentul de faţă este absolut lipsit de tact. Şi anume (după febra subscription MMOs), pentru conţinutul extra, posibilitatea de a vă face ghilde, dificultate mai ridicată, modul hardcore şi alte artificii mai mult sau mai puţin fâsâitoare, Bill Roper vă cere 10 dolari pe lună. Aici avem câteva probleme. 1. Hellgate nu e MMO. 2. Deocamdată chiar şi sistemul de abonare pe bani e foarte, foarte bug-uit. 3. Modelul pe care e construit Hellgate online este foarte similar cu ce se întâmplă în Guild Wars. Şi anume – Party-urile se fac în staţiile de metrou („oraşele" din joc) şi se purcede în lume ca într-o serie de instanţe, izolându-vă de întâlniri cu alţi jucători care nu sunt în party. Dar bineînţeles, cum ziceam, London nu e MMO. So then again, why pay in the first place?

Ca experienţă temporară, modul gratis online e perfect satisfăcător. Oricum nu îi prezic Hellgate-ului gloria şi nemurirea tăticului Diablo 2.

Frate, frate, dar brânza-i pe bani

Hellgate ar putea fi înţeles greşit. Are potenţial, chiar mare. Este cea mai bună abordare hack and slash de câţiva ani încoace. Dar are de suferit o naştere prematură, o panoplie de bug-uri care după câteva patch-uri ar putea să nu mai existe şi o serie (destul de limitată) de erori de fundament, dar per total nu este neapărat un joc extraordinar şi aşteptările cu care a fost întâmpinat nu coincid cu calităţile sale.

Mi-e teamă că, în momentul de faţă, concurenţa o să elimine şansele de supravieţuire pe durată lungă ale acestui joc (vezi The Witcher).

■ **Zuluf**

Producător Flagship Studios **Distribuitor** Electronic Arts **Procesor** 1,8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM **ON-LINE** www.hellgatelondon.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	5
Storyline	6
Impresie	7



The Bewitcher

THE WITCHER

Ce este un witcher? O meserie inventată de un anume Andrzej Sapkowski. Witcher-ul este un zilier pe tarlaua ocultului, a cărui singură ocupaţie e să plivească grădina Domnului de buruienile diavoleşti. Geralt nu este un witcher oarecare. E un witcher cu un CV cât cazania lui Varlaam. Geralt este... The Witcher. Nu întâmplător, The Witcher este şi numele RPG-ului polonez bazat pe romanele lui Andrzej Sapkowski, unul dintre cei mai buni scriitori de fantasy din Europa de Est. Personal, îl urmăresc de câţiva ani buni şi, acum, la sfârşit de drum, pot spune cu mâna pe inimă că l-aş fi aşteptat şi zece ani dacă aş fi ştiut că rezultatul va fi acesta.

Geralt Încălecătorul

Trebuie spus că lumea din The Witcher nu este paradisul idilic din fantasy-urile clasice, ci este un tărâm în care rasismul, sărăcia, intrigile politice sunt omniprezente. Deşi îşi câştigă existenţa măcelărind monştri, pe parcursul jocului, Geralt va afla (şi voi odată cu el) că duşmanul e exact acela pe care încearcă să-l apere de „accidentele" naturii. Un om l-a „ucis", iar evenimentele din The Witcher sunt declanşate de o haită de sapienşi care n-aveau altceva de făcut şi au invadat Kaer Morhen, fortăreaţa witcher-ilor, au tăiat şi-au spânzurat, iar mai apoi şi-au luat tălpăşiţa cu secretele frăţiei întru witcherie. Tu, adică Geralt, vei fi trimis în Vizima să le dai de urmă. Odată ajuns „la capitală", vei realiza că nedreptatea suferită de tine este un mizilic în comparaţie cu ce i se pregăteşte lumii. Un conflict mocnit între oameni şi neoameni (în special elfi şi dwarfi, dar poate fi extins şi la „mutantul" Geralt) riscă să degenereze într-un război în toată regula, regele Foltest e de negăsit, „prostimea" este lăsată la mila unei epidemii groaznice de către nobilime... circul de pe lume.

Sapowski are un stil aparte şi un umor specific, calităţi care se regăsesc din plin în dialogurile şi storyline-ul lui The Witcher şi care contribuie serios la atmosfera jocului. Ca o concluzie, avem un univers matur, în cel mai pur stil fantasy, dar care reuşeşte să se scuture de majoritatea stereotipurilor caracteristice genului.

Hai să vedem câteva mituri desfiinţate de scenariştii hâtri de la CDProjekt, imboldiţi de maestrul Sapkowski. Începem cu eterna fecioară din tradiţionalul turn. Turn avem. O dărăpănătură de turnuleţ în mijlocul unei mlaştini infestată cu nemorţi acvatici, bărzăuni gigantici şi buruieni însetate de sânge(le voinicului). Quest-ul e lung şi anevoios, mlaştina e plină de neprieteni, voinicul e nerăbdător să bată cu paloşul la poarta turnului. După cinci ore de questing ca în '94 şi un măcel ca în 2007, mlaştina devine suspect de tăcută, iar turnuleţul îşi deschide larg porţile. În loc de zbenguieli ca'n noaptea nunţii, am parte de un scandal ca în ziua divorţului. Point taken! Fecioare? He. He, he! N-am întâlnit niciuna până acum şi mă îndoiesc că prima care-mi va ieşi în cale o să se poată lăuda cu virtutea ei mai mult de cinci minute. În schimb m-am împiedicat în angajatele lui Carmen, matroana unui bordel şi mare jucătoare de zaruri, am (re)iniţiat-o pe Triss, o sorceriţă nimfomană, în tainele magiei sexuale, am vindecat-o de coşuri pe doctoriţa Shani şi i-am arătat un altfel de voodoo „şamancei" Abigail. Şi toate astea înainte să trec de capitolul doi. De dragul diversităţii, câteva ţărăncuţe rumene şi vreo două hangiţe oacheşe vor cădea şi ele pradă farmecelor fermecătorului. Altfel spus, filosofia witcher-ului este „dacă are două picioare, sâni şi mai mult de două replici, poate fi trecută în jurnal (primiţi un „cartonaş" cu o poză deşucheată) la categoria... *ahem*".

Dacă escapadele amoroase ale virilului witcher nu sunt îndeajuns de grăitoare, atunci hectolitrii de sânge împrăştiaţi pe ecran şi înjurăturile suculente ale NPC-urilor poate vă conving că The Witcher nu este un fantasy idilic, numai bun de făcut cadou de Crăciun fighterului de zece ani care vă mănâncă urechile când vă întoarceţi de la birou să predaţi quest-ul şi fluturaşul de salariu nevestei. Ca o impresie personală, mi-a adus aminte de genialul Fallout. Păstrând proporţiile – mulţumită lui The Witcher simt că se apropie momentul în care nu voi mai fi nevoit să păstrez nicio proporţie – au existat momente în care m-am simţit ca într-un Fallout medieval.

Fiind vorba de un joc făcut de fraţii noştri slavi, este de la sine înţeles că alcoolul e omniprezent şi cârciuma e sanctuarul eroului. Dacă femeile vin şi pleacă, beuturica este cel mai de nădejde prieten al lui Geralt. „Şpirtul" este ingredientul de bază al poţiunilor, dar poate fi consumat şi ca atare, într-un cadru festiv, alături de pilangiul oficial al hanului. Minijocurile „de băut" nu sunt puse în dorul lelii, doar să ne sugereze că polonezii trag puternic la măsea, ci atrag după sine o mică răsplată, fie o informaţie utilă, fie un cadouaş simbolic. Tot în cârciumă vă puteţi „relaxa" cu o partidă de box, alături de luptătorii „profesionişti". Cu premii în bani şi obiecte. Dacă aveţi nevoie de bani, vă puteţi înfige la o partidă de pocher cu zaruri. Eu aşa mi-am cumpărat o armură de 5000 de oreni (moneda temeriană).

Scufiţa Albă

Aluziile şi trimiterile („easter-eggs" în limbaj „de gamer") mai mult sau mai puţin evidente la diverse evenimente, personaje, locaţii, mituri şi poveşti de adormit copiii din universul real, toate împachetate într-un ambalaj fantasy pentru adulţi constituie trade mark-ul lui Andrej Sapkowski. Dacă sunteţi atenţi, chiar în primul act veţi face cunoştinţă cu această manie a meşterului Sapkowski, când un coleg witcher vă va pune la curent cu legenda unui anume gnom, Alfred Nabel. Respectivul gnom, inventatorul unei substanţe explozive, a avut un sfârşit tragic, o sinucidere discretă într-un birouaş obscur. E drept, adevăratul Nobel nu şi-a pus capăt zilelor, dar acest lucru nu se poate spune despre partenerul lui de afaceri. Cărămidarii din mlaştina învecinată cu Vizima se închină lui Dagon, o zeitate subacvatică „extrasă" cu brutalitate din folclorul lovecraftian, şi se întovărăşesc cu o rasă ciudată de oameni-peşte care vă vor fi foarte familiari dacă sunteţi un admirator al operei maestrului Lovecraft. Comunitatea de cărămidari este un Innsmouth în miniatură şi, ca orice comunitate reuşeşte de minune să îmbine utilul cu plăcutul. Adică arderea cărămizilor cu profeţiile apocaliptice. O combinaţie delicioasă. Mergem mai departe şi ajungem în Vizima, unde, preţ de vreo jumătate de capitol, vom presta diverse servicii poliţieneşti pentru Vincent, căpitanul gărzii şi pentru un detectiv particular, pe numele lui Raymond Maarloeve. Sărind peste faptul că „micile" quest-uri oferite de Maarloeve sunt grupate în jurnal la „secţiunea" Vizima Confi-

HER®

dential (o aluzie transparentă la ACEL film cu Russel Crowe şi Danny de Vito), Maarloeve nu vă sună cunoscut? Încercaţi Phillip Marlowe. Dacă filmul noir şi romanul poliţist al anilor '30 nu se numără printre pasiunile voastre, aflaţi că Phillip Marlowe este poate cel mai cunoscut detectiv imaginar (după Sam Spade, of course; Miss Marple şi Sherlock nu se pun, că sunt englezi şi fac parte din altă familie), iar „părintele" lui este scriitorul Raymond Chandler. Deci, vă mai întreb încă o dată: does Raymond Maarloeve ring a bell? Iar când capul lumii interlope din Vizima m-a întrebat pe un ton ameninţător „Do I look like a whore?", am ştiut clar cu cine am de-a face. Cu nişte polonezi pe gustul meu!

Nu vreau să vă stric de tot plăcerea, aşa că vă las pe voi să le descoperiţi pe restul şi să vă daţi rotunzi cu erudiţia voastră în faţa prietenilor mai neştiutori.


Cu pantaloni strâmţi, pleata pe umeri...

Pierdut memorie. O declar nulă şi neavenită.

Deşi romanele lui Sapkowski se bucură de o popularitate imensă printre „băştinaşi", traducerile au întârziat să apară. Drept urmare, roleplayerii vestici, furajaţi până la îmbuibare cu D&D, vor fi în dezavantaj faţă de confraţii lor polonezi care au avut grijă să frunzărească măcar un roman de-al lui Sapkowski înainte să dea cu barda prin The Witcher. Dacă într-un CRPG D&D personajul este o foaie albă, pe care tu, jucătorul, o vei umple până la final, în The Witcher eşti aruncat în cizmele unui individ care băga spaima în „satanime" pe când cei mai norocoşi dintre noi îl înghesuiau pe Dizzy în cei 48k ai HC-ului. Între noi fie vorba, e puţin cam greu să te identifici cu un personaj „predefinit" atunci când nu cunoşti nimic despre el şi să te scufunzi într-un univers care ţi-e complet străin. Din fericire, producătorii au găsit o soluţie simplă, deja testată de Bioware în primul KotOR. Geralt este puţin amnezic. Sărind peste efectul estetic al unei amnezii ca la carte şi peste impactul ei asupra storyline-ului (remember KotOR?), necazul lui Geralt este bucuria gamerului neiniţiat în tainele „sapkowskiene" şi reuşeşte să îndulcească perioada de acomodare. Geralt este la fel de neştiutor ca şi necititorul lui Sapkowski, va (re)descoperi Temeria şi se va redescoperi pe sine odată cu jucătorul. Cei care cunosc munca polonului vor tresări de bucurie când Geralt se va împiedica de Zoltan, de exemplu. Dacă nu ştiţi cine-i Zoltan, amnezia este o scuză perfectă să aflaţi chiar din gura lui, fără ca dialogul să pară forţat sau excesiv de artificial. Revederea va fi o surpriză şi pentru amicii witcher-ului, deoarece am uitat să menţionez că Geralt trebuia să fie mort sau cel puţin aşa au afirmat martorii oculari. Vechile cunoştinţe şi tovarăşi de pahar nu vor pierde ocazia să vă reîmprospăteze memoria, să pălăvrăgească puţin despre „good ol' times", şi să ne dezvăluie puţin câte puţin background-ul jocului.

The Lesser Evil

Dacă nu mă înşel, este numele celui de-al treilea roman din saga witcher-ului Geralt. De asemenea, „the lesser evil" este şi leitmotivul jocului The Witcher. Conceptele de bine şi rău, aşa cum ni le vând Biblia Creştinului şi Biblia RPG-istului, nu există. Lumea lui Geralt este pictată doar în nuanţe de gri şi veţi învăţa foarte curând că a căuta binele sub tonele de noroi vă poate da mai multă bătaie de cap decât merită. Drept urmare, pe tot parcursul jocului veţi fi obligaţi să identificaţi răul cel mai mic, iar mai apoi să-l alegeţi. Nicio decizie


The swamp, the swamp, the swamp is on fire



Asasinul asasinilor

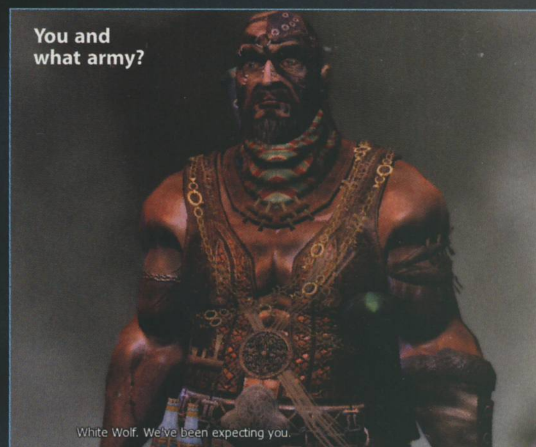

Beciul groazei

nu este corectă (cadavrele lăsate în urmă ar depune mărturie dacă ar putea vorbi), nicio alegere nu vă va lăsa cu sufletul împăcat. În The Witcher, ca și în viața reală, alegerea „the lesser evil" este o chestiune pur subiectivă. Și, ca orice alegere serioasă, vă va lăsa cu un gust amar și cu o pată pe conștiință...

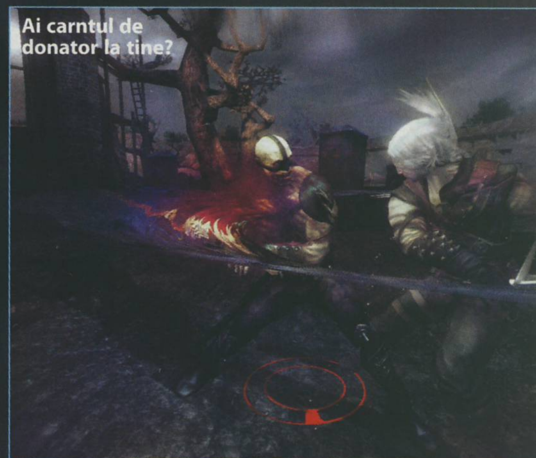
Capitolul întâi ne învață tot ce trebuie să știm despre valorile și despre codul moral al temerienilor, Geralt included. După cum ziceam și în preview, momeala vie folosită de Geralt în filmulețul introductiv este o dovadă clară că witcher-ul nostru nu este un umanist școlit de însuși maestrul Mirandola. Geralt este eficient. He gets the job done. Își încasează plata, aruncă fata într-o căpiță de fân și pleacă pe jos. Nu se încurcă în detalii minore, nu călărește un armăsar alb și în mod sigur nu-și face prea multe procese de conștiință când în urma lui rămâne un munte de hoituri. Dacă pragmatismul strigător la cer afișat de tovarășul Geralt vă deranjează stomăcelele socialiste, ar trebui să aflați câteva lucruri despre locuitorii virtuali ai Temeriei care, în mod deloc întâmplător, suferă de aceleași metehne ca sapiensul clasic. Cum vă spuneam, capitolul întâi ne prezintă societatea temeriană în toată splendoarea ei și ține loc de ghid de „bună" purtare în Temeria. Sigur, trepădușii de la periferia Vizimei (printre care ne învârtim în primul capitol) sunt doar niște „commoners", dar mai încolo veți vedea că orășenii și nobilii nu sunt nici ei mai cu moț și afișează un comportament similar. Pentru a exemplifica, îmi permit un mic *SPOILER* (să nu spuneți că nu v-am avertizat). La sfârșitul capitolului întâi veți fi pus între o vrăjitoare nurlie și o mulțime înfuriată. Nu vă spun cum am aflat, dar „The Angry Mob" e o adunătură de îndoctrinați cu furci, condusă de un preot fanatic, un violator, un contrabandist fără scrupule care pozează în stâlp al societății și un negustor care și-a ucis fratele pentru a-i moșteni averea. Săpând puțin, am aflat că Abigail, vrăjitoarea, nu este nici ea ușă de biserică. O păpușă voodoo sugerează că negustorul a fost puțin „convins" să-și ucidă fratele, buruienile „de leac" au ajutat-o pe victima violatorului să doarmă somnul cel de veci. Ca orice bărbat, am fost tentat să ajut NPC-ul cu sâse, mai ales că mi s-a oferit o „recompensă". Pe de altă parte, cât de tembel trebuie să fii să-i spui unei mulțimi cu furci, topoare și torțe să meargă acasă și să te aștepți la supunere? Răscoala lui Doja m-a învățat multe. Deci, în concluzie, dacă ajut fata, trebuie să căsăpesc un sat întreg. Nu mă împac cu gândul, chiar dacă este vorba de niște țărani virtuali dintr-o comunitate agrară virtuală. Totuși, nu pot să particip la linșaj când știu ce buruieni de oameni ajut. What to do???

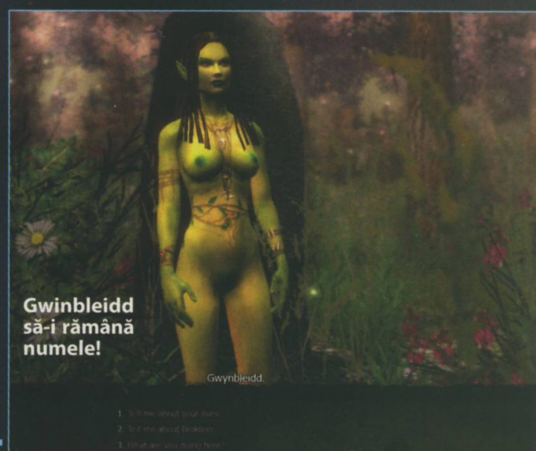
Din micul profil psihologic de mai sus, puteți deduce și singuri că Geralt iubește neutralitatea. Mai mult, într-o asemenea societate, jucătorul va ajunge și el să iubească neutralitatea. Șmecheria e că nu se prea poate. Nu ți se spune în față încă de la început „fiule, trebuie să alegi". Ești lăsat să înveți pe pielea ta ce înseamnă să fii neutru, ți se sugerează că neimplicarea nu este o soluție și de-abia după aceea ești obligat să iei partea cuiva. În vreo două rânduri am ales să nu mă implic. Nu intru în detalii, dar nu mi-a luat mult să înțeleg că o atitudine neutră e cel puțin la fel de nesănătoasă ca (și câteodată se confundă cu) simpatia pentru o anumită tabără. Când a sosit momentul, cu inimă grea am trecut de partea LOR (nu spun care LOR, că poate e spoiler), știind că El sunt o haită de rasiști (ambii El, nu vă faceți iluzii că unii ar fi mai buni decât alții). Motivul? Liderul LOR s-a dovedit o persoană puțin mai destupată la minte (nu îndeajuns cât să mă facă să dorm liniștit) decât căpetenia celorlalți. Acum poate nu înțelegeți, dar veți pricepe ce-am vrut să spun atunci când va veni timpul.

Majoritatea RPG-urilor clasice își rezervă dreptul de a identifica binele și răul în locul jucătorului. Această „restricție" se manifestă sub forma alignment-ului. Opțiunea asta de dialog îmi dă zece puncte la „good", eu sunt paladin, deci clar e cea corectă. Da, bunicuțo, îți vindec băiatul de alcoolism chiar dacă trebuie să-mi vând scutul ăsta +7. Sunt paladin, ce pana mea! Dacă-i rup picioarele cerșetorului, primesc cin'șpe puncte la Evil și 500 de puncte de experiență și briceagul ăsta



You and what army?


Ai carntul de donator la tine?



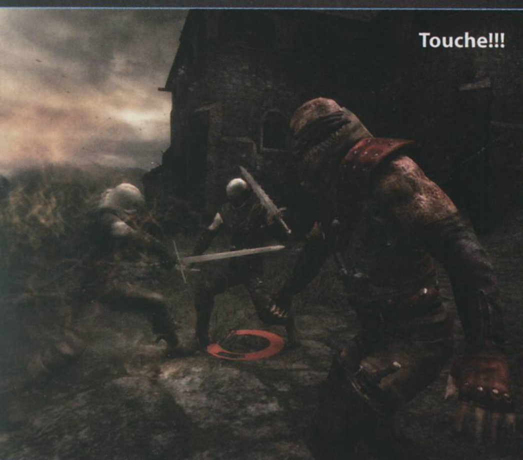
Gwinbleidd să-i rămână numele!



Jack Dempsey cu pleată

„of extreme evilness" +666. Cool, f*ck morality, I want to kick ass and chew Devil's bubblegum +5. Nu neg, un asemenea comportament are farmecul lui, dar această matematică rece a moralității dezumanizează jucătorul şi minimizează seriozitatea dreptului de a alege. Există mici tentative de responsabilizare a chiulangiului din spatele monitoarelor, care se manifestă sub forma unor mici discursuri moralizatoare, dar ideea măreață care se ascunde în spatele acestor alegeri este că liberul arbitru e cadoul ăla supermişto dat de Dumnezeu omenirii chiar înainte ca primul neanderthal să-i dea în cap vecinului pentru o scoică, şi că este pus acolo doar pentru a a-i asigura personajului nostru o garderobă variată. Dacă nu suntem (şi, să recunoaştem, majoritatea habar n-avem ce-i ăla roleplay ca la carte) nişte roleplayeri dovediți, deciziile luate într-un RPG obişnuit nu ni se vor părea mai importante decât, să zicem, alegerea meniului sau a unei perechi de mănuşi. Marele merit al lui The Witcher? E un joc în care îți vei dori ca altcineva să decidă pentru tine. Acestea sunt adevăratele decizii şi The Witcher are grijă să vă învețe că libertatea de alegere se plăteşte scump. Jos pălăria.


Fix în neuron!


Touche!!!

To do, or not to do?

În afară de efectul îmbucurător de nociv pe care-l au asupra psihicului unui jucător mai sensibil la vibrațiile lumii şi capabil de empatie, deciziile luate afectează serios bunul mers al quest-ului principal (şi vreo câteva slujbe secundare). Aşadar, chiar dacă nu sunteți tipul care se implică afectiv într-un joc, tot va trebui să vă cântăriți bine deciziile. Pe principiul nicio faptă (aparent) bună nu rămâne nepedepsită, va trebui să vă gândiți de două ori înainte de a ajuta o dată, pentru că efectele unei hotărâri se lasă mult aşteptate şi un save/load nu vă rezolvă problema. Şi mai frumos, când veți simți pe pielea voastră respectivele efecte, producătorii au grijă să vă arate (prin intermediul unui colaj „artsy") ce acțiune de-a ta a declanşat respectivul eveniment. De exemplu (*SPOILER*), am fost tocmit să-i apăr bunurile unui negustor de câțiva zombilici acvatici. Când mi-era somnul mai dulce, o bandă de elfi revoluționari m-a somat să predau cutiile cu tot ce e în ele. Nedorind să mă implic, le-am dat binețe şi i-am lăsat să se servească. Negustorul nu mă plătise să-i apăr lucrurile de elfi, deci eu am respectat înțelegerea. Elfii m-au plătit şi ei pentru deranj, ce poate fi mai frumos? Câteva ore mai târziu, când aveam nevoie de un NPC ca de aer, l-am găsit mort. La o analiză mai atentă, s-a dovedit că individul fusese căsăpit cu armele săltate de elfii de mai devreme. Păi să nu-i… ajuți?

Ce trebuie să mai ştiți… toate aceste „hopuri" morale, cuplate cu o cantitate impresionantă de sidequest-uri, asigură trei finaluri alternative şi cel puțin patru „rerun"-uri. Gut. Guuuuut.



Bătaia e ruptă din Rai

Maniacii hack and slash-urilor vă pot confirma: bătaia e ruptă din Rai şi arborele de skill-uri e dumnezeiesc. Deşi cea mai mare parte a jocului o veți petrece schimbând replici cu NPC-urile, lupta n-a fost ignorată. Este ciudat cum un RPG centrat pe storyline reuşeşte să fie, din punctul de vedere al luptelor, mult mai atrăgător, mai inteligent şi mai dinamic decât orice hack and slash pe care l-am jucat până acum. Recunosc, ia puțin timp să te obişnuieşti cu el, este afectat pe alocuri de câteva bug-uri, dar odată ce-ți intri în mână te vei întreba serios de ce nu s-a mai gândit nimeni până acum la aşa ceva. O menajerie impresionantă de monştri extraşi în marea lor parte din folclorul slav asigură carnea de tun necesară celor mai sângeroşi dintre voi. Cu scuzele de rigoare, n-o să insist

prea mult asupra arborelui de skill-uri. Este îndeajuns de stufos încât să asigure un număr decent de „build-uri" diferite. O descriere mai detaliată puteți găsi în specialul de Leipzig. N-ar fi stricat măcar două talente care să fie folosite în conversații, dar în lipsa lor, avem băutura și mita, care se descurcă onorabil.

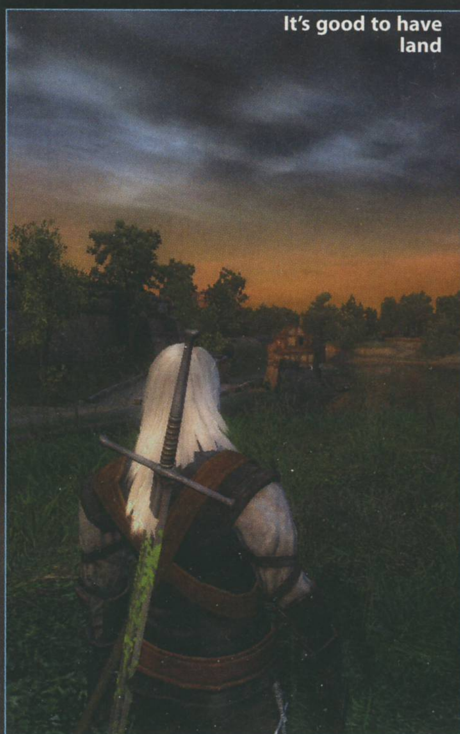
Geralt folosește șase tehnici de luptă. Este echipat cu două săbii (de oțel pentru oameni și de argint pentru monștri) și fiecare poate fi utilizată în trei moduri diferite: puternic, rapid și în grup, depinzând de tipul de luptă în care ești implicat. Toate atacurile fac parte dintr-o secvență care este îmbunătățită cu noi tipuri de lovituri pe măsură ce eroul se dezvoltă. Trebuie să rămâi concentrat asupra luptei că sa completezi secvența așa cum trebuie, asta este elementul principal de arcade – trebuie să dai clic în momentul potrivit (marcat de iluminarea cursorului sau de o mișcare a personajului dacă jucați pe hard) ca să continui combinația. Dacă intri în ritmul care trebuie, fiecare luptă va fi un show de neuitat. Poți, de asemenea, să faci unele sărituri ca să scapi de loviturile neașteptate sau ca să eviți să fii înconjurat. Priceperea ta în luptă se va completa cu folosirea semnelor – trebuie doar sa găsești proporția ideală. Mișcările (motion capture for the win!) lui Geralt sunt foarte naturale (chiar nu mă așteptam la asemenea animații având în vedere că personajele din NWN erau foarte rigide și The Witcher împarte același motor grafic) și „baletul marțial" este absolut delicios. Adăugați la aceasta și loviturile de grație (din păcate se pot „da" doar pe un inamic paralizat sau trântit la pământ, dar îl ucid până și pe cel mai sănătos), magistral animate și ele. Pot spune cu siguranță că am văzut lupte în action-uri „vânoase" care nu se pot lăuda cu spectaculozitatea celor din The Witcher.

Puțin despre magie care, atenție, nu trebuie ignorată („tutorialul" vă învață că este utilă chiar și în situații non-combat). Din nefericire pentru cei ahtiați după casteri, sistemul de magie completează „stilul ciobănesc", nu îl înlocuiește, deci vă va fi imposibil să obțineți un caster pur. Geralt este înzestrat cu un anumit tip unic de magie cunoscut numai membrilor ghildei witcher-ilor. Vrăjile pe care le poate cast-a sunt denumite în mod obișnuit „semne". Există cinci tipuri de semne: telekinetice - Aard, ofensive de foc - Igni, protectoare - Quen, manipulative - Axii și totemice - Yrden. Aard îți permite să împingi înapoi creaturi și obiecte (uneori le poate și distruge), să dobori inamici și să stingi flăcări. Igni este o vrajă ofensivă de foc care incendiază obiectele inflamabile, sperie creaturile mai mici și, în general, provoacă răni. Quen creează o sferă protectoare în jurul lui Geralt și îl apără de damage-ul fizic. Are propriile sale hit points și este foarte utilă împotriva arcașilor enervanți sau altor luptători de la distanță. Axii îți permite să farmeci sau să sperii adversari și, uneori, să îi paralizezi. Yrden e foarte utilă când planifici o ambuscadă. Cu acest semn poți să delimitezi o porțiune de teren pe care inamicii vor primi anumite efecte negative precum dureri, orbire sau otravă.

Spaghetti fantasy

Este bine-cunoscută lipsa simțului ingineresc al producătorilor de RPG-uri. Ca orice RPG care frizează genialul, și The Witcher dă câteva rateuri la partea tehnică. Construcția modulară a universului virtual nu ar deranja dacă timpii de încărcare nu ar fi satanic de ridicați. Zecile de quest-uri secundare ridică speranța de viață a lui The Witcher la câteva zeci de ore. Nimic mai frumos, n-am ce zice, dar dacă luăm în calcul că o bună parte din timp ne-o petrecem în fața ecranelor de încărcare, lucrurile parcă nu mai sunt atât de rozalii. Eu nu v-aș sfătui să vă atingeți de el dacă aveți mai puțin de un GB RAM (aș fi zis doi, dar poate sunteți mai răbdători decât mine). Machiajul modern a înlăturat o armată de bug-uri specifice engine-ului Aurora, dar nu le-a eliminat pe toate. Din când în când Geralt „patinează" prin peisaj, nu mai răspunde la comenzi și vă lasă cu buza umflată în mijlocul luptei. Din fericire, asemenea momente nu sunt prea dese, deși s-ar putea să-i scoată din sărite pe cei mai slabi de înger.

Ar mai fi problema NPC-urilor generice. Cu excepția unor (nu toate, din păcate) personaje vitale pentru bunul mers al storyline-ului, am identificat vreo cinci modele de „băștinași". Bunicuța clasică, o băbătie cu doi dinți în gură și cu un țignal înfiorător, negustorul clasic care s-a îngrășat excesiv pe spinarea proletariatului, țărăncuța vulgară, prostituata tradițională, gardianul, boxerul... Ok, există mai mult de cinci modele, dar nu îndeajuns de multe încât să nu vedem aceeași față odată la zece minute.


It's good to have land

Voice acting-ul? Hmm. Nu știu cum vorbesc actorii polonezi. Atari se laudă că a folosit actori profesioniști pentru „traducere". Pe alocuri, jocul actoricesc i-ar putea deranja pe unii. Eu îl iubesc. Replicile și tonul sec al lui Geralt îmi amintesc de Clint Eastwood. Și cine nu-l iubește pe Blondie? Da, Geralt este un Eastwood medieval. Ceilalți își fac treaba cât pot ei de bine. Câteodată le iese bine jocul, câteodată nu. Oricum, la capitolul „voci" The Witcher stă cel mai bine dintre toate titlurile est-europene.

Fermecătorul

Este uimitor ce-au reușit să facă o mână de polonezi hotărâți cu un engine vechi de cinci ani. Dacă n-aș fi recunoscut apucăturile Aurorei (dap, sunt un NWN freak), nici nu mi-ar fi dat prin cap că The Witcher a „scos-o la produs". Nu stabilește noi standarde, nici pe departe, dar reușește să transmită mesajul.

După câteva zile bune petrecute în compania lui, am refuzat să-l termin sub amenințarea deadline-ului. Am aflat din surse sigure că finalul (finalurile) nu suferă de „kotorită" și l-am pus deoparte, cu gând să-l rejoc când timpul va fi mai îngăduitor. Orice RPG, cu atât mai mult The Witcher, trebuie savurat pe îndelete, ca un vin bun. Nu se știe când veți mai primi un asemenea „ospăț erpegistic", deci fiți cumpătați. Nu este nevoie să fii un geniu ca să-ți dai seama că The Witcher este genul de joc care apare odată la cinci ani și trebuie jucat de cinci ori pe an. Mă uit în urmă, la zecile de interviuri, preview-uri și observ cu mare bucurie că polonezii de la CDProjekt au făcut tot ce au făgăduit. N-au făcut multe compromisuri, iar cele la care s-au încumetat cu greu pot fi numite compromisuri. Acțiunea e Acțiune, dialogul e Dialog, povestea e Poveste, iar RPG-ul e mai RPG ca oricând.

■ cioLAN

Gen RPG **Producător** CD Projekt **Distribuitor** Atari **Ofertant** Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 **Procesor** P 2,4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB, PS 2.0 **ON-LINE** www.thewitcher.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	10



The Orange Box

Half-Life 2
HL2: Episode One
HL2: Episode Two
Portal
Team Fortress 2



HALF-LIFE 2 EPISODE TWO

Din tainele succesului episodic

Nu demult, îl auzeam pe Mitza smiorcăindu-se prin redacție, strâmbând din nas și dezaprobând decizia celor de la Valve de a lăsa deoparte lansarea unui eventual Half-Life 3 în favoarea unor continuări episodice pentru Half-Life 2. A jucat Half-Life 2 Episode One și i-a trecut. Intrigat, l-am luat și eu la puricat, iar Episode One m-a răsplătit cu cinci ore de acțiune memorabile. Ce mai, Episode One a fost the shiznit. De atunci și până la lansarea celui de-al doilea episod a trecut cale lungă, parcă prea lungă pentru un joc extrem de scurt, dar al cărui final m-a lăsat din nou cu degetele crispate pe mouse în speranța că mai urmează ceva după generic. Ceva... cât de puțin. Asta e, n-am decât să aștept încă un an de zile pentru a parcurge cu aceeași plăcere un nou capitol din aventurile lui Gordon Freeman. Și o voi face, pentru că The Orange Box a meritat așteptarea, confirmând fără echivoc că strategia „episodică" a celor de la Valve a dat roade. Să vă zic de ce.

Deschide-ți mintea

Presupunând că ați parcurs deja toate titlurile seriei de la Half-Life încoace, n-o să vă obosesc cu prea multe detalii și o să trec direct la conținutul episodului 2. Dacă mai țineți minte, la finele primului episod, Gordon și aliata sa de nădejde, Alyx, au reușit să evadeze din City 17, dar nu înainte de a distruge Citadela, casa creierelor Combine. Drept urmare, câmpul de forță a căzut, iar dregătorii Combine s-au trezit pentru prima oară cu izmenele-n vine. Acum, Gordon și adorabila sa parteneră într-ale eradicării ocupației Combine revin în forță, într-o încercare disperată de a opri avansul adversarului ce caută să distrugă silozul în care rezistența ascunde ultima speranță a omenirii - o rachetă puțin mai specială.

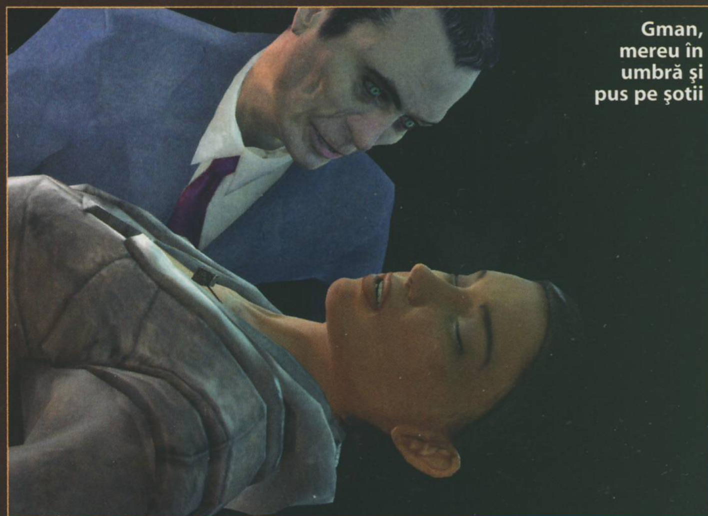


Unele lucruri nu se schimbă niciodată

Din punct de vedere al designului, episodul 2 se distanțează de primele două capitole, introducând un mediu de joc mult mai deschis „explorării". Decorul urban a fost înlocuit cu cel rural, iar pentru a străbate zonele întinse ne așează la volanul unui nou mijloc de transport: un Dodge Charger din '69 modificat, puțin cam dezmembrat, dar echipat cu o foarte zglobie Alyx pe post de deschizător de drumuri. Marele avantaj al jocului este că level designul ingenios gândit nu te lasă să faci niciodată același lucru prea mult timp. Fiecare secțiune a sa este unică în felul ei, acțiunea este cursivă, ritmul este mai alert, iar personajele principale par pline de viață datorită animațiilor faciale incredibile și a voice acting-ului extrem de reușit; atât de mult încât încărcătura emoțională cu care condimentează fiecare dintre ele povestea jocului te determină să te atașezi de ele. Mai

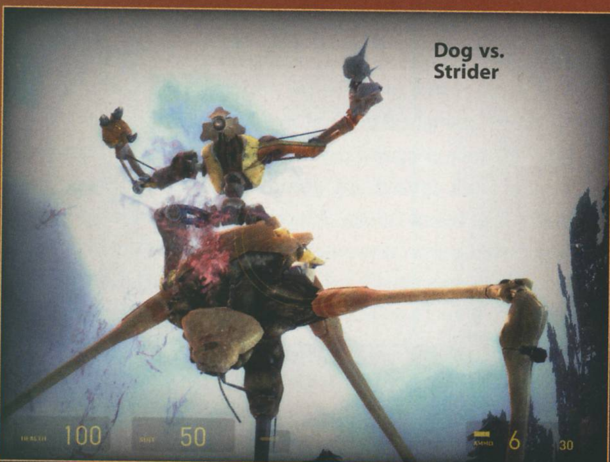


Hop și tu!


Gman, mereu în umbră și pus pe șotii



Trebuie să recunosc, şedinţele de fitness au dat rezultate



Dog vs. Strider

ales de Alyx, care îl însoţeşte pe Gordon de la un capăt la celălalt al jocului, explicându-i ce se întâmplă în lume şi ce are de făcut pentru a-şi atinge obiectivul. Într-un fel, ea este principalul motiv pentru care simţi că ştii întotdeauna ce ai de făcut. Ca noutate, Episode Two marchează intrarea în scenă a morocănosului Dr. Magnusson, despre care n-o să parlamentez pentru a evita avalanşa de spoilere, şi le oferă ciudaţilor extratereştri vortigaunt (batracienii ăia verzui şi foarte prietenoşi) un rol mai important. De remarcat că dialogurile şi momentele „cinematice" nu fragmentează jocul, întreaga acţiune desfăşurându-se într-un mod cât se poate de natural, fără a părăsi perspectiva lui Gordon Freeman şi a restricţiona mişcările jucătorului în vreun fel. Din acest punct de vedere, Episode Two a avut numai de câştigat la capitolul imersivitate.

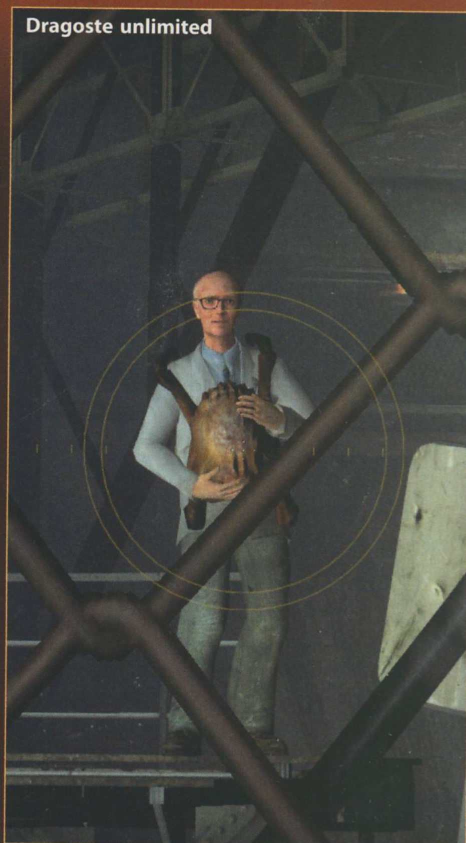
Revenind la noutăţi, unul dintre inamicii noi cu care se confruntă Gordon în Episode Two este Hunter-ul, o maşinărie rapidă pe trei picioare care te „lucrează" în haită şi face echipă bună cu Strider-ii. Nu-i de mirare că împreună au reuşit să dea naştere unei bătălii de proporţii epice, o încleştare pe viaţă şi pe moarte într-un spaţiu de joc vast, unde avalanşa de lighioane mecanizate ar fi trebuit să-i curme definitiv lui Gordon avântul voinicesc şi să spulbere speranţele omenirii de mai bine. Dar n-a fost să fie, pentru că ştiinţa l-a binecuvântat pe erou cu o nouă armă: The Magnusson Device. Poreclită Strider Buster, dispozitivul este de fapt o bombă „lipicioasă" creată pentru a distruge Strider-i, iar modul ei de utilizare este destul de simplu. Cu ajutorul gravity gun-ului, bomba este catapultată pe spinarea unui Strider (operaţiune dificilă când tripodul înalt cât un bloc cu patru etaje se deplasează, iar în jurul tău bâzâie trei Hunter-i), iar apoi împuşcată pentru a declanşa o explozie de toată frumuseţea.

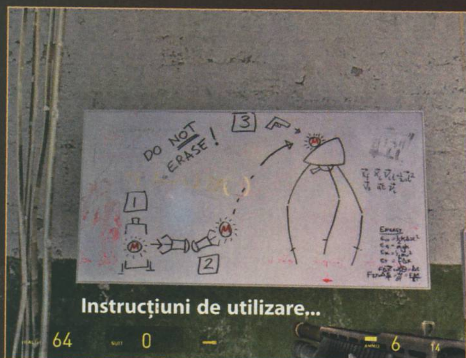
Punct şi virgulă

Din punct de vedere vizual, episodul 2 este cel mai impresionant joc de la primul Half-Life încoace, chiar dacă îi lipseşte diversitatea pe care a oferit-o Half-Life 2, delectându-ne în schimb cu noi efecte vizuale, explozii cinematice şi spaţii mai deschise. Grafica impresionantă n-ar fi avut însă acelaşi efect asupra ochilor dacă efectele sonore, voice acting-ul excelent şi coloana sonoră antrenantă, care îşi intră în drepturi la momentul potrivit, nu s-ar fi ridicat la înălţimea aşteptărilor. Este mai lung decât Episode One cu aproape două ore şi, din nou, ritmul alert pe care îl impune te lasă cu impresia că s-a terminat mult prea repede. Şi totuşi, nu poţi să nu apreciezi un joc cu o poveste bine închegată, care îmbină în mod armonios cele mai bune elemente pe care le-a dat lumea jocurilor de la primul FPS încoace, într-un mod unic. Ar fi o prostie să-l ratezi, când te gândeşti că, în schimbul unei sume de bani ce nu depăşeşte 150 de lei, poţi achiziţiona nu unul, ci cinci jocuri de excepţie - Half-Life 2, HL2: Episode One, HL2: Episode Two, Portal şi Team Fortress 2.

■ KiMO


Faţă în faţă cu un Hunter


Dragoste unlimited



Instrucţiuni de utilizare...



... şi aplicaţii practice

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Valve ▸ **Distribuitor** Steam / EA ▸ **Ofertant** Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,7 GHz ▸ **Memorie** 512 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** orange.half-life2.com/ hl2ep2.html

Grafică	9
Sunet	10
Gameplay	10
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	10

9,6

PORTAL™

Haaai, bădițăăă, PRIN portiță!

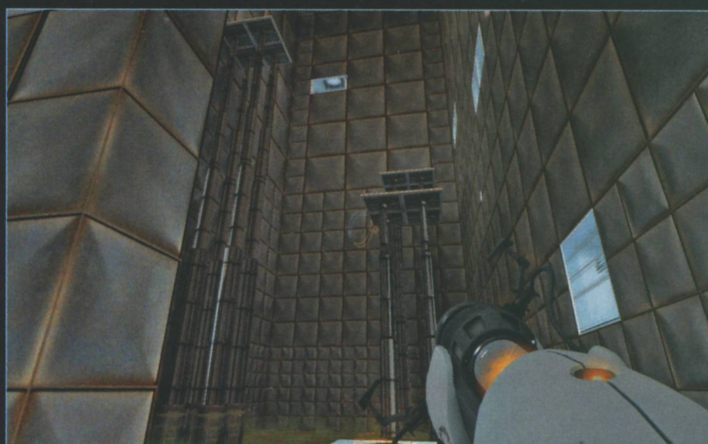
Inițial am stabilit împreună cu nea KiMO că articolul despre Portal va fi de două pagini. Asta a fost înainte de a apuca să joc Portal. După ce l-am terminat, numărul de pagini s-a înjumătățit – adică a ajuns la o singură pagină. De ce?

Cred că este prima oară în activitatea mea de redactor LEVEL când, descoperind cât de fain este un joc, decid să scriu mai puțin despre el – de obicei, într-un asemenea caz, ajung să depășesc semnificativ numărul de pagini proiectat inițial. Dar, Portal merită cu prisosință o singură pagină! Și chiar și pe asta o scriu cu greu, de teamă că orice cuvânt în plus ar putea fi un spoiler major. Din același motiv îmi este oarecum peste mână și să pun poze prea clare, explicite sau numeroase ca ilustrație la articolul de față – dacă aș putea, nu aș dezvălui nimic din firul desfășurării acestui joc demențial.

În Portal te trezești într-un laborator, pe post de cobai obligat să treacă printr-un parcurs special, terminat cu o ușă ce trebuie deschisă la finalul fiecărei etape de testare. Pentru a depăși obstacolele există o singură metodă, folosirea pistolului portal. Acesta creează pe zidul țintă portaluri. Cu clic stânga se creează un portal albastru, cu clic dreapta unul portocaliu. Într-un nivel nu poți crea decât un portal albastru și unul portocaliu. Când pătrunzi într-un portal, ieși direct prin celălalt. Simplu.

Folosind teleportarea și, pe alocuri, cuburi destinate a fi așezate pe butoane ce se vor lăsa sub greutatea acestora, trebuie să rezolvi o multitudine de puzzle-uri ce folosesc legile fizicii, unul mai diabolic decât celălalt. Dar, până la urmă, nu puzzle-urile sunt cea mai ingenioasă chestie în Portal, ci altceva, cu totul și cu totul nou și care, surprinzător, nu a fost folosit de nimeni în lumea jocurilor, până în prezent, deși acum mi se pare la mintea cocoșului.





În jocurile de până acum, rolul portalurilor a fost doar acela de a asigura deplasarea prin teleportare instantanee din punctul A în punctul B, fără alte proprietăți suplimentare (poate doar micșorarea dimensiunilor, în Prey). În Portal, însă, TELEPORTAREA PERMITE CONSERVAREA ANUMITOR FORME DE ENERGIE LA TRECEREA PRIN PORTALURI – una din acestea fiind și energia cinetică...

Ei bine, asta este ideea simplă și genială a celor de la Valve, pentru care merită să ia premiul Nobel pentru fizică virtuală vreo zece ani consecutiv! Din conservarea anumitor energii la trecerea prin portaluri se nasc unele dintre cele mai interesante și mai ales originale momente din istoria jocurilor, care fac din Portal un titlu cel puțin la fel de inovator și atractiv precum Tetrisul. Dar, spre deosebire de Tetris și majoritatea jocurilor, în general, unde tu manipulezi numai niște obiecte exterioare ție, aici obiectul pe care îl folosești cel mai mult ești tu însuți!

Da, ați ghicit, Portal este unul din acele jocuri care apar la 20 de ani odată. Însă, mai mult decât Tetris-ul, care nu a fost dezvoltat decât cu o versiune 3D și câteva sexy/porno, Portal permite un șir aproape infinit de variațiuni și mutații. Eu, unul, la modul cel mai propriu, amețesc numai gândindu-mă cât de tare ar fi o variantă multiplayer a acestui joc...

Portal nu se limitează numai la o idee absolut genială și la un design de nivel superinteligent. Exact aceeași inteligență ce frizează geniul se manifestă în toate din Portal – umor, muzică și storyline. Finalul jocului...

Dar, prefer să mă opresc aici. Orice cuvânt în plus riscă să deschidă prea mult Portal-ul...

■ **Agentul Oranj**

Gen greu încadrabil ▸ **Producător** Valve ▸ **Distribuitor** Steam / EA ▸ **Ofertant** Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 2GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** orange.half-life2.com/ portal.html

Grafică	9
Sunet	10
Gameplay	10
Multiplayer	–
Storyline	10
Impresie	10

9,8



Team Fortress 2

O fortăreaţă pentru toţi

Aud voci... Voci care susţin că Team Fortress (mod-ul pentru Quake din 1996) a pus, practic, bazele măcelului online dintre două echipe ale căror soldăţei închipuiţi se împart frumos pe clase înainte de a-şi da unii altora cu gloanţe peste ochi. C-o fi, că n-o fi, important este că succesul conversiei a lovit peste noapte, determinându-şi creatorii să pună bazele studioului Team Fortress Software, iar odată cu apariţia FPS-ului Quake II să se apuce de realizarea unei noi conversii totale pentru noul joc; de data aceasta, una comercială. Însă Team Fortress 2 pentru Quake II n-a văzut niciodată lumina zilei. Nu ne mai interesează de ce. Interesant este că isteţii din spatele proiectului au tras obloanele şi s-au alăturat echipei de la Valve, lansând un port al originalului pe engine-ul jocului Half-Life, intitulat Team Fortress Classic, care avea să urmeze cu sfinţenie reţeta originală, oferindu-le amatorilor acelaşi gameplay, clase şi hărţi. Imediat după lansarea codului sursă, Team Fortress a început să se transforme, treptat, într-un proiect agreat de o comunitate aflată într-o continuă expansiune, care i-a adus constant mici modificări şi ajustări, încurajându-i pe oamenii de la Valve să se apuce de realizarea unui sequel de sine stătător, o versiune mult îmbunătăţită a originalului. Dar, surprinzător, Team Fortress 2 a rămas în ateliere o perioadă îndelungată de timp, atât de lungă încât lumea a început să uite de el sau să-l asocieze cu etern amânatul Duke Nukem Forever: un set de imagini, trei vorbe, cinci liniuţe, iar apoi o pauză care a durat ani grei, până în 2007. Acum Valve a deschis robinetul, anunţând iminenta lansare a noului Team Fortress 2, un squad-based multiplayer FPS motorizat de cea mai nouă versiune a engine-ului Source, ca parte a pachetului The Orange Box sau separat pe bani puţini. Team Fortress 2 a murit, trăiască... Team Fortress 2.

Oricine poate descoperi motive pentru a participa cu plăcere la eterna luptă dintre Albaştrii şi Roşii



Capcană pentru hoţi



Prinşi la înghesuială



Stai acolo, că-ți tai pumnii!


Un soldat săltăreț

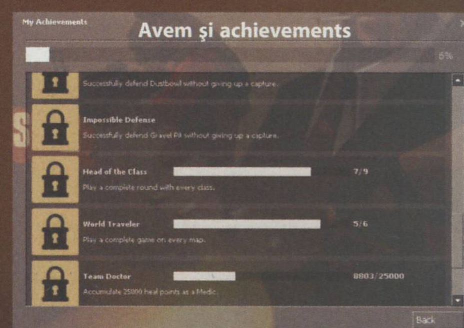


Apărarea care pe adversari îi doare

Teen Fortress

Asta îi place lui cioLAN să creadă că joacă de câte ori defilează cu cutiuța lui portocalie prin redacție. Băiat pacifist, namila nu s-a atins nici măcar de umbrele Surioarelor din BioShock, dar sare imediat cu pumnii pe tine dacă îl scoți din sărite (that's the spirit!). Singura „problemă" este că îl scoți cam greu. M-a surprins, totuși, cât de mult îi place să joace „Teen" Fortress 2, având în vedere că nu reușesc să-l conving de nicio culoare să ni se alăture în ședințele de Call of Duty 2 în rețea, cu atât mai puțin UT2004 sau orice alt soi de FPS în care riști, involuntar, să tapetezi pereții cu propriile tale mațe. În TF 2 însă, cioLAN este „umbra" care te ține în viață. În TF2, cioLAN este medic (cu puțin efort în plus, acum era inginer), de unde rezultă că oricine poate descoperi motive pentru a participa cu plăcere la eterna luptă dintre Albaștrii și Roșii. Chiar și inginerii.

În contrast cu FPS-urile online în care armele futuriste, violența verbală, fizică și armată tind spre apocaliptic, atmosfera anilor '70 a la Austin Powers ce răzbate din TF2 face jocul deosebit de atrăgător, iar hărțile luminoase, culorile vii, personajele amuzante, animațiile fluide și grafica cel shading, ce te trimite cu gândul la un desen animat, constituie o schimbare mai mult decât binevenită în peisaj. Nu este un joc perfect, nici prea inovator, dar este nemaipomenit de distractiv. Principiul de joc a rămas însă același, astfel că meciurile nu încep fără a-ți da ocazia să alegi una dintre cele două echipe, albastră sau roșie, și clasa din perspectiva căreia ai de gând să te destrăbălezi. Pe de altă parte, gameplay-ul nu poate fi descris doar în câteva cuvinte, pentru că TF2 este mai mult decât un simplu joc în care două echipe se dau de ceasul morții să atingă anumite obiective, fie că presupun capturarea unei serviete înțesate cu documente din ograda inamicului și transportarea ei în siguranță în propria bază (Capture the Flag) sau vânzoleala zgomotoasă din jurul a cinci puncte de control, un mod de joc ce seamănă cu Double Domination-ul din UT2004. Există nouă clase de personaje cu caracter ofensiv, defensiv și de suport, fiecare cu abilități, arme, puncte forte și slăbiciuni specifice categoriei din care fac parte. Dacă nu te descurci prea bine din postura de inginer constructor sau demolator, nu-i nimic, deoarece poți oricând să jonglezi cu clasele în timpul unei partide, astfel încât la următorul respawn să te trezești în opincile unui spion, lunetist sau medic. Clasele de personaje nu sunt noi pentru un obișnuit al genului, ci doar modul în care se comportă și interacționează între ele. >



Avem și achievements



Combinație criminală: o mitralieră și doi medici



O teleportare isterică



Merge, tovarăşu' inginer?

YOUR PERFORMANCE REPORT

Most points	Total playtime	
3	26:59	Medic
4	18:27	Pyro
8	16:22	Scout
5	11:42	Soldier
4	10:48	Spy
5	08:24	Heavy
6	05:57	Demoman
2	05:15	Sniper
	04:44	Engineer

Dincolo de aparenţe

Să luăm, pentru început, Heavy-ul, cel mai zgomotos şi mai corpolent membru al echipei. Piesa de rezistenţă din arsenalul său este o ditamai mitraliera, plezneşte de sănătate, dar este incredibil de lent în mişcări când se pune pe curăţat. Apoi, chiar dacă rata de foc a mitralierei este mare şi gloanţe sunt, slavă Domnului, o mulţime, traiectoria acestora este imprecisă pe distanţe lungi. În schimb, pe distanţe mici este aproape invincibil. În clipa în care mitraliera rămâne fără muniţie, poate apela la puşcociul din traistă, iar în ultimă instanţă sare cu pumnii pe tine. Heavy-ul face echipă bună cu medicul, a cărui rază tămăduitoare îi creşte rezistenţa în faţa focului inamic, iar pentru o scurtă perioadă de timp îi poate transforma într-un duet invincibil. La nevoie, medicii pot forma un lanţ tămăduitor care îi asigură Heavy-ului un flux constant de sănătate, însă lăsat de izbelişte, uriaşul se transformă instantaneu într-o ţintă sigură. Din fericire pentru el, medicul care ar trebui să-l acompanieze poate păstra o distanţă relativ sigură faţă de gloanţele inamicului, ascunzându-se fie după un zid, fie în spatele unui siloz, dar fără a-şi pierde camaradul din raza de acţiune. Aşadar, medicul joacă adesea un rol decisiv în joc, însă metodele sale de apărare sunt minime, supravieţuirea sa depinzând de eficienţa celor pe care îi protejează. Chiar dacă se poate regenera, „lansatorul" de seringi şi cuţitul de oase nu-l ajută prea mult la ananghie, motiv pentru care majoritatea jucătorilor evită această clasă. Mare păcat, pentru că medicul obişnuieşte să acumuleze un număr mai mare de puncte, datorită numărului mare de vindecări.

Spre deosebire de Heavy, Scout-ul este cel mai rapid dintre toţi, vine dotat cu o puşcă scurtă cu două ţevi, un pistol automat şi o bâtă de baseball. Nu numai că este mai rapid, dar poate executa un salt dublu şi să-şi schimbe direcţia în aer. Este ideal pentru capturarea unor puncte de control într-un timp scurt, deoarece un singur Scout face cât doi jucători când staţionează pe punctul ce trebuie cucerit (cu cât se strâng mai mulţi jucători pe un punct de control, cu atât mai rapidă este capturarea lui). Din păcate pentru el, Scout-ul este deosebit de vulnerabil şi poate fi doborât cu uşurinţă de orice altă clasă de jucători. Asta dacă reuşesc să ţină pasul cu el, bineînţeles.

Soldatul, în schimb, este mai rezistent şi preferat de mulţi jucători datorită faptului că se poate propulsa spre înălţimi ameţitoare, ajutat de lansatorul de rachete. Joacă un rol important în ofensivă, dar îşi atinge cu greutate ţintele mobile, datorită vitezei mici cu care se deplasează rachetele, aspect care îl obligă să anticipeze cu precizie mişcările adversarului. Cei mai vulnerabili în faţa rachetelor sunt jucătorii din clasa Heavy, soldaţii asemenea lui şi ţintele staţionare, cum sunt teleportoarele şi turetele automate.

Pyro-ul, însă, face parte din cu totul altă specie – un rotofei cu aruncătorul de flăcări mereu la îndemână şi replici foarte amuzante

Medicul joacă adesea un rol decisiv în joc, însă metodele sale de apărare sunt minime, supravieţuirea sa depinzând de eficienţa celor pe care îi protejează


Piromanii pun de-un grătar

în program, dar extrem de periculos. Aruncătorul său de flăcări poate provoca pagube semnificative, iar din punct de vedere strategic este ideal în organizarea unei ambuscade. Tot ce are de făcut este să se ascundă după un colț și să aștepte cuminte grămada de gălăgioși ce dă năvală, „înflăcărând" mulțimea isterică luată prin surprindere. Singurul mod în care mai poți scăpa de flăcări este să te arunci în apă sau cu ajutorul unui medic, pentru că flăcările continuă să ardă, prăjindu-te în continuare, chiar dacă atacul a încetat.

Dar ferească sfinții să te pui cu un inginer, piatra de temelie a liniei de apărare, capabil să construiască turete defensive ce scuipă gloanțe și rachete după intruși, lichidându-i aproape instantaneu. Interesant este că turetele rămân active chiar și după eliminarea sa, până în clipa în care jucătorul care a construit-o decide să schimbe clasa sau sunt distruse de adversar, inginerul reprezentând soluția ideală pentru apărarea unui obiectiv. De asemenea, poate construi terminale ce-i aprovizionează pe camarazi cu doze de sănătate și muniție, dar și teleportoare, pentru a-i expedia în prima linie.




I spy with my little eye... #@!!!

Demolatorul este, de departe, cea mai neglijată clasă, deși poate juca un rol crucial atât în apărare, cât și în ofensivă. Strigătele sale de război sunt cele mai amuzante și mai colorate dintre toate, poate trage cu grenade și bombe „lipicioase", iar ca armă secundară folosește o sticlă de whisky. Avantajul său este că poate elimina un adversar de după colț, fără a se expune, presărându-i grenade în întâmpinare, dar scapă cu greu de loviturile Heavy-ului care păstrează o distanță respectabilă sau ale lunetistului, ce-l poate ucide dintr-un foc.

Cel mai versatil dintre toți este, însă, spionul, ale cărui abilități sunt cel puțin interesante. Poate deveni invizibil pentru o scurtă perioadă de timp, se poate deghiza pentru a imita jucători din echipa adversă și poate ucide instantaneu pe la spate, cu o lovitură de cuțit. În plus, poate amplasa dispozitive electronice pe turete și alte ținte staționare, care, odată activate, le distrug iremediabil. Nu-i de mirare că majoritatea jucătorilor văd în el cel mai înfricoșător coșmar al lor. Cel mai mare dezavantaj al său este că-și pierde camuflajul după eliminarea unui adversar, devenind foarte vulnerabil, dar se poate dovedi extrem de util într-o mulțime de alte situații.

Rated T for Team

Este important de reținut că Team Fortress 2 este un joc de echipă și că succesul depinde de buna coordonare dintre clasele de jucători ce o alcătuiesc. Este un joc deosebit, alert, plin de momente amuzante, atrăgător și în același timp provocator, care în schimbul unei sume modice oferă o mulțime de satisfacții. Singurul neajuns al său îl constituie numărul mic de hărți pe care Valve i le-a îndesat în desagă înainte de a-l trimite în lume (doar șase), dar sunt sigur că numărul lor va crește în curând. O demonstrează o comunitate din ce în ce mai mare, căreia un joc atât de simplu, dar realizat cu stil și pasiune, i-a căzut cu tronc. Tronc să-i rămână numele, Măria Ta!

■ KiMO


Doza zilnică de sănătate


Team building

ALTERNATIVĂ: Day of Defeat – Source

Din foarte multe puncte de vedere, Day of Defeat: Source a înlocuit Counter Strike: Source. Numărul extrem de mic de hărți n-ar trebui să descurajeze, pentru că este un joc în care intensitatea, priceperea, acuratețea și tactica își dau mâna pentru a ne oferi o experiență de zile mari. Pentru doar 9 dolari.

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Valve ▸ **Distribuitor** Steam / EA ▸ **Ofertant** Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,7 GHz ▸ **Memorie** 512 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** orange.half-life2.com/tf2.html

Grafică	10
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	9

9,4

FOOTBALL MANAGER 2008™

Mereu mai bun

Cu atâta vâlvă în fotbalul românesc, este imposibil să nu vrei să egalezi performanța naționalei sau să speli rușinea „performanțelor" echipelor de club în plan european. Nu-ți place Liga I, nicio problemă, sunt o mulțime de alte campionate și competiții în care poți să dovedești că ești un antrenor cel puțin la fel de valoros ca și cei care se perindă toată ziua prin emisiunile sportive. Football Manager, portalul nostru spre banca tehnică a echipei tale preferate, a ajuns la a 15-a ediție, dacă socotim și perioada de Championship Manager, și, pentru o țară plină de experți în fotbal, aceasta este o veste cum nu se poate mai bună.



De pe banca tehnică

Football Manager 2008 dovedește și în acest an că cei de la Sports Interactive sunt departe de restul competitorilor în ceea ce privește acest gen de jocuri. Cu siguranță că Eidos regretă în momentul de față că nu a făcut mai multe pentru a împiedica despărțirea din 2003, mutare de care cei de la SEGA au profitat din plin. Încă de pe vremea Championship Manager-ului am fost obișnuiți ca noile jocuri din serie să vină cu argumente solide care să justifice existența unei continuări, dar și banii pe care jucătorii îi dau pe noul produs. Un simplu update la baza de date nu ar fi fost niciodată suficient deși aducerea loturilor de jucători la zi este un element foarte important. Acest lucru ar fi putut fi rezolvat și cu ajutorul patch-urilor, oficiale sau realizate de membrii din numeroasa comunitate CM/FM. Însă Sports Interactive a venit mereu cu plusuri semnificative de la an la an, transformând acest joc într-o experiență „înspăimântător" de apropiată de realitate, atât prin opțiunile pe care jucătorul le are la dispoziție, cât și pe partea de simulare. Totuși uneori este nevoie de mai mult decât „mai mult". Football Manager 2008 este cel mai bun simulator de managment fotbalistic care ne-a fost oferit vreodată și țin să precizez acest lucru cu mult înainte de a trage concluziile finale. Este cel mai bun pentru simplul fapt că este superior ediției de anul trecut, care la rândul ei a fost peste ediția de acum doi ani și așa mai departe. De unde totuși nuanța de dezamăgire? Fără a căuta nod în papură, trebuie să mărturisesc că de la ediția din acest an așteptam schimbări mai radicale, cu un impact mai mare. Mă refer în primul rând la interfața grafică, realizată după aceeași schemă ca și în trecut. Vorbim de un joc de o complexitate impresionantă și în care deciziile se iau în urma vizualizării unui număr foarte mare de factori. Un sistem bazat pe ferestre sau cu suport pentru dual screen ar fi ușurat cu siguranță procesarea datelor. Tocmai pentru că Football Manager este un joc extraordinar și care reușește să te pună cu adevărat în postura unui manager ar trebui ca măcar partea de accesare și prelucrare a informațiilor să ne ușureze pe cât se poate munca. Bineînțeles că FM poate fi jucat mult mai „light" și mulți probabil se rezumă la stabilirea sistemului de joc, a instrucțiunilor pe echipă, a transferurilor și a jucătorilor care prind lotul sau primul „11". Rezultatul rămâne tot o experiență distractivă care simulează o parte din farmecul acestui sport. Însă acest lucru ar fi asemănător cu utilizarea Photoshop-ului pentru o treabă pe care poți să o faci în Paint. FM este cea mai bună ofertă pentru cineva care nu poate să facă acest lucru în realitate. Și nu sunt puțini cei care își petrec ore întregi cu analiza fiecărui adversar în parte, a fișelor jucătorilor din lot sau pe ale celor care ar putea face subiectul unui viitor transfer, cu stabilirea programelor de antrenament, a instrucțiunilor individuale ale jucătorilor și cu orice element ce ține de partea tehnico-tactică a acestui joc. Tot acest timp este răsplătit de engine-ul jocului care răspunde la deciziile noastre într-un mod cât se poate de logic pentru sportul cu „mingea rotundă".

Un alt lucru pe care foarte multă lume îl așteaptă este engine-ul 3D pentru simularea partidelor. Pe această temă îmi mențin opinia din trecut și în continuare nu văd avantajele 3D-ului, pe care l-aș folosi din perspectiva top-down dacă ar fi introdus, iar la 2D s-ar renunța. De câte ori ajung la această discuție, îmi amintesc de obiceiul lui Dan Petrescu de a-și conduce echipa din tribune, dintr-un loc care să-i ofere un plan general cât mai generos. Dacă mai punem la socoteală și faptul că, spre deosebire de realitate, în FM nu poți și nu trebuie să urli la arbitri sau să-ți urechezi jucătorii în timpul meciului, ne dăm seama că engine-ul actual își face treaba excelent. Chiar a fost îmbunătățit față de ediția trecută, devenind și mai cursiv. Deci, pentru ce 3D? Mult mai important este să vezi foarte clar distanța dintre linii, culoarele vulnerabile pentru tine sau adversar, felul în care se acoperă zonele sau se creează superioritate. Nu am uitat că FM este doar un joc și motivele pentru care îl tratez cu atâta „seriozitate" sunt pasiunea mea pentru fotbal, dar și felul în care Andrei Vochin reușește prin analizele sale să reducă acest sport la știința exactă în care hazardul, arbitrajul etc. au valori neglijabile.

Vine LIVE!

După cum am spus, Football Manager rămâne același simulator minunat pe care continui să-l descoperi și după sute de ore de joc. Dinamica lui este extraordinară și cu greu pot crede că de la un sezon la altul pasionații de fotbal s-ar putea plictisi de el. Este genul de joc pentru care merită să folosești concediu medical sau scutiri false și să-l joci liniștit, fără ca tot felul de „nimicuri" să-ți distragă atenția. Și nu uitați, în primăvară, tot de la Sports Interactive, primim MMO-ul Football Manager Live. Better train ya'self!

■ **Rzarectha**

Ravenna 1 90:00 (+4) 1 Chievo

Continue | Manager | World | Bookmarks | Options

Jaheed X
Chievo

Preview
Overview
Pitch
Stats
Match Stats
Action Zones
Home Stats
Away Stats
Player Ratings
Latest
Latest Scores
Goal Updates
League Table
Formations
Split View
Report
Post Match
Chievo
Tactics
Team Talk
Opposition Instructions

Team Stats

No.	C	Name	Inf.	Pas	Cmp	Key	Tck	Won	Key	Hea	Won	Key	Int	Run	Off	Fou	Fld	Ast	Sho	Sot	Con	Rat	Gls
18		Lorenzo Squizzi		15	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	96	7	
5		Davide Mandelli		18	11	0	4	4	1	5	2	1	2	1	0	2	1	0	0	0	83	7	
4		Andrea Mantovani		17	12	0	4	4	1	2	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	82	7	
34		César		13	7	0	1	1	0	2	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	82	6	
6		Marco Malagò		4	4	0	2	2	1	8	6	2	2	0	0	1	0	0	0	0	85	7	
13		Aleandro Rosi		9	4	0	5	4	0	5	4	2	0	1	0	5	2	0	1	1	75	6	
7		Michele Marcolini		19	8	3	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	80	7	
12		Maurizio Ciaramitaro		14	9	0	10	8	2	2	1	0	2	1	0	2	4	0	2	1	76	7	
77		Vincenzo Italiano		27	21	2	7	5	0	3	2	0	3	0	0	5	3	0	3	1	75	7	1
31		Sergio Pellissier (c)		9	6	1	1	1	0	4	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	65	7	
20		Victor Obinna		17	10	2	0	0	0	4	1	0	0	0	2	1	0	1	4	1	78	7	
19		Massimo Zenildo Zappino																					
3		Andrea Mei																					
23		Michele Troiano																					
15		Giuseppe Greco																					
22		Cesare Rickler																					
10		Luciano																					
21		Jonathan Ludovic Biabiany																					

6. Nicolae Dicã

Attacking Midfielder (Left, Centre), Forward (Centre), Genoa

Continue | Manager | World | Bookmarks | Options — dica

Player Profile - Attributes — Views

		Technical Attributes		Mental Attributes		Physical Attributes	
		Corners	13	Aggression	4	Acceleration	10
		Crossing	15	Anticipation	14	Agility	14
		Dribbling	16	Bravery	7	Balance	14
		Finishing	17	Composure	15	Jumping	13
		First Touch	17	Concentration	13	Natural Fitness	14
		Free Kicks	16	Creativity	15	Pace	12
		Heading	15	Decisions	15	Stamina	15
		Long Shots	15	Determination	12	Strength	15
Romania	22 caps / 3 goals	Long Throws	5	Flair	15		
9.5.1980	27 years old	Marking	9	Influence	12	Other	
1.81 m	70 kg	Passing	18	Off The Ball	13	Goalkeeper Rating	2
3.600.000 €	Right	Penalty Taking	19	Positioning	14	Condition	97%
675.000 € per annum	30.6.2011	Tackling	10	Teamwork	16	Form	7-7-5-5-6
		Technique	17	Work Rate	13	Morale	Very Poor

Selection Details

Injuries	None
Bans	1 yellow card away from a 1 match ban (international)
Fitness	Match fit

Statistics	Apps	Gls	Asts	MoM	Yel	Red	Tck	Pass	Sh Tar	Fouls	Fls Ag	Av R
Non Competitive	4 (1)	1	0	0	0	0	-	-	-	-	-	6.60
League	18 (1)	3	4	0	1	0	0.45	62 %	88 %	1	-	6.68
Cup	2	0	0	0	0	0	0.67	62 %	-	-	-	6.00
Continental	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	----
International	5	1	2	1	1	0	-	-	-	3	1	7.40
Overall	20 (1)	3	4	0	1	0	0.46	62 %	88 %	1	-	6.62

14. Dorin Goian

Defender (Centre), Parma

Continue | Manager | World | Bookmarks | Options — goian

Player Profile - Attributes — Views

		Technical Attributes		Mental Attributes		Physical Attributes	
		Corners	10	Aggression	14	Acceleration	9
		Crossing	10	Anticipation	12	Agility	6
		Dribbling	8	Bravery	15	Balance	18
		Finishing	15	Composure	19	Jumping	19
		First Touch	10	Concentration	18	Natural Fitness	17
		Free Kicks	9	Creativity	11	Pace	10
		Heading	19	Decisions	15	Stamina	17
		Long Shots	7	Determination	15	Strength	19
Romania	17 caps / 1 goal	Long Throws	9	Flair	10		
12.12.1980	27 years old	Marking	16	Influence	9	Other	
1.94 m	82 kg	Passing	14	Off The Ball	14	Goalkeeper Rating	1
6.750.000 €	Right	Penalty Taking	8	Positioning	18	Condition	93%
650.000 € per annum	30.6.2012	Tackling	18	Teamwork	15	Form	7-7-6-7-8
		Technique	8	Work Rate	15	Morale	Superb

Selection Details

Injuries	None
Bans	None
Fitness	Match fit

Statistics	Apps	Gls	Asts	MoM	Yel	Red	Tck	Pass	Sh Tar	Fouls	Fls Ag	Av R

NIKEFOOTBALL

unicef

Gen Simulator ▸ **Producător** Sports Interactive ▸ **Distribuitor** SEGA ▸ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIII 1,2 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** www.footballmanager.net

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	9

8,6

FANTASY WARS


Se întuneca cerul de săgețile lor, după care se lumina iară

O revenire a lui Fantasy General?!

Fantasy General nu a fost un joc de elită la vremea lui, dar a avut farmec pentru cei pasionați mai mult de universul fantasy decât de cel al războaielor mondiale. Cu toate acestea, veți vedea până la sfârșitul articolului că tind să compar mai repede acest joc cu Panzer General, mai ales datorită calității. Sincer, nu m-am așteptat la mare lucru de la Fantasy Wars, mai ales că nu a fost mediatizat exagerat, chiar dacă jocul vine de la Ascaron. Cert este că am fost plăcut surprins de majoritatea aspectelor jocului, cu câteva mici excepții.

Fantasy World

Teritoriul în care se desfășoară acțiunea jocului poartă numele de Eolia și, evident, conține de la generali romani până la warchiefs orc și zâne elf. Da, pare un pic ciudat când asculți filmul de început și ți se spune că generalul Aurelius l-a înfrânt pe nu știu ce demon cu prețul vieții sale. Dar e un univers fantasy în care totul e posibil. Mai departe, lucrurile iau o întorsătură mai normală deoarece ni se vorbește de conflictul dintre oameni și orci și știm cu toții că nu există nici măcar un singur joc sau poveste pe lumea asta în care să nu existe acest conflict între cele două specii. Mai târziu apar și elfii, dar ei, ca de obicei, se luptă pentru pădure și flori. Acum, Eolia este din nou în război și este de datoria voastră să luptați pentru fiecare facțiune în parte în cele trei campanii existente. Până la urmă, se va afla problema și va fi ceva atât de surprinzător încât nu va avea nicio legătură cu ura între specii, ci cu cine știe ce eveniment exterior. Știu că sună a WoW, dar a fost alegerea lor.

3D World

Atât Panzer, cât și Fantasy General au fost cât se poate de 2D datorită tehnologiei vremii. Ulterior Panzer a căpătat și o față 3D, dar nu a avut nici pe departe același succes. Fantasy Wars în schimb are o față de invidiat. Engine-ul 3D este mai mult decât satisfăcător, iar modul în care se integrează cu gameplay-ul este aproape perfect. Câmpul de bătălie este organizat în hexagoane, fiecare dintre ele fiind o reflecție exactă a calităților terenului care, ca și în Panzer, sunt extrem de importante într-o confruntare. Camera are control complet, iar cireașa de pe tort o reprezintă modul în care sunt reprezentate unitățile. Astfel, când zoom-ul e la minim, trupele apar doar ca un singur reprezentat pe hexagon. Când zoom-ul se duce spre maxim însă, trupele se detaliază și numărul soldaților din batalion este afișat corespunzător. În felul acesta niciodată nu veți avea harta aglomerată și veți putea analiza oricând tactic o hartă fără a pierde trupe neobservabile printre hexagoane. Unitățile sunt realizate cu un nivel foarte ridicat de detaliu și texturate corespunzător pretențiilor din ziua de azi. Nu, nu este DirectX 10, dar engine-ul arată superb și are cerințe de sistem foarte decente. Cu alte cuvinte, partea tehnică e bună. Să vedem cum a fost folosită.

TBS în șase laturi

Așadar jocul este un TBS cât se poate de clasic. Pe parcursul misiunilor veți avea acces la un număr foarte divers de unități, pe care


Harta, aşa cum arată ea, mânca-o-ar...


Se şi ouă, dar şi luptă

fie le veţi putea alege încă de la început, fie pe măsură ce câştigaţi bani. Normal, numărul de unităţi la care veţi avea acces va fi limitat şi de un maxim determinat de hartă şi misiune. Ca tipuri, exceptând unităţile de tip marin, restul vă vor sta la dispoziţie. Veţi avea infanterie, cavalerie, arme de asediu, zburătoare, cercetaşi etc. Fiecare are abilităţile sale speciale, iar pe măsură ce luptă, vor avea altele deoarece unităţile dobândesc experienţă şi niveluri. Aceste abilităţi sunt destul de clasice, de la plusuri la atac, defense sau range până la abilitatea de a se comporta mai bine pe un anumit teren sau în anumite condiţii. Una dintre abilităţile cele mai interesante mi s-a părut cea a cavaleriei grele, care în clipa în care ajunge pe un hexagon adiacent unuia controlat de un inamic, va ataca automat fără a mai avea nevoie de ordine. De asemenea, dacă o unitate atacă un inamic, iar pe un hexagon adiacent unităţii atacate se află o trupă de arcaşi, aceştia vor oferi suport în mod automat chiar dacă au atacat mai devreme sau nu. Jocul este plin de asemenea lucruri care fac din gameplay o plăcere şi deschid o mulţime de posibilităţi tactice în consecinţă. Acum, probabil vă întrebaţi ce valoare au oraşele. Acestea aduc bani, însă nu în mod constant, ci doar atunci când sunt cucerite. De asemenea mai au valoare de punct strategic şi de apărare. Aşadar producătorii s-au concentrat foarte mult pe calitatea gameplay-ului şi chiar dacă nu conţine elemente originale, este foarte bine aşezat în contextul tipului şi genului de joc. Acest lucru se vede şi în meciurile foarte inteligente care se pot juca online. Normal, vă recomand să cunoaşteţi foarte bine fiecare tip de unitate în parte, în ceea ce priveşte puterea de atac sau apărare şi abilităţile speciale pe care le deţine. Ca fapt divers, în condiţii mai puţin favorabile, unităţile intră în panică, moralul fiind şi el un aspect important al jocului.

Mai vrem

Iată că deşi toată lumea e convinsă că genul TBS e pe moarte, titlurile din ultima vreme precum şi valoarea lor demonstrează că de fapt genul continuă şi că există destui fani pentru a menţine unul dintre cele mai inteligente tipuri de jocuri de pe piaţă. Nici nu ştiţi cât mă bucur când mai apare câte un TBS real, adică fără „pause-n-go", pentru că reprezintă şi a reprezentat dintotdeauna genul meu preferat. Fantasy Wars este un joc pe care îl recomand fără reţinere oricărui pasionat al genului şi, ţinând cont de tutorial, oricui vrea să încerce un gen de joc care solicită materia cenuşie.


AA defense

■ Locke

▸ **Gen** TBS ▸ **Producător** Nobilis ▸ **Distribuitor** Ascaron ▸ **Procesor** 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.fantasywars-thegame.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	8
Impresie	9

8,7


Un mare luptător orc uşor agasat...


... dând iama în goblini



PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER™

Fotbal de la japonezi

De puţine lucruri putem fi absolut siguri în ziua de azi. Pământul este rotund, avem corupţie cât pentru zece generaţii, femeile fac terapie prin shopping şi toamna se reaprinde discuţia PES vs. FIFA. Am evitat să folosesc cuvântul „scandal" şi adevărul este că în ultimul timp atmosfera de şedinţă pe scara blocului începe să fie înlocuită cu una de club de dezbatere (să nu aud de „debate" că (o)mor). Marele pas a fost făcut în momentul în care schimburile de înjurături, care se legau mai bine decât jocul de pase al Braziliei, au pierdut teren în faţa argumentelor. Mai important este că lumea a început să şi încerce ambele jocuri în cauză. Fără a putea estima câţi şi cum au migrat, este limpede că Pro Evolution Soccer a devenit un joc tot mai popular de la an la an. Bineînţeles, asta nu înseamnă că FIFA nu o duce foarte bine în continuare, fiind unul din cel mai bine vândute jocuri din lume, dar şi din România.

AI, AI, AI

Lăsând la o parte rivalitatea cu FIFA, haideţi să vedem cum stau lucrurile cu simulatorul produs şi distribuit de japonezii de la Konami. Nu cred că am început vreodată un articol de PES sau FIFA cu partea de multiplayer, însă cazul de faţă este unul cu totul special. Este clar, cu AI-ul te distrezi, te antrenezi, dar adevărata plăcere este dată de meciurile în multiplayer. Din păcate, în acest an cei de la Konami ne-au oferit câteva surprize neplăcute pe partea de online. O parte din ele au fost rezolvate cu un prim patch, dar tot mai sunt probleme care ne taie din avântul meciurilor online. Partea bună este că se lucrează la ele şi poate că la ora la care citiţi acest articol va fi disponibil şi un al doilea patch, care să rezolve în totalitate neplăcerile cauzate de meciurile online. Dacă problemele cu conectarea s-au rezolvat, în continuare avem de-a face cu situaţii în care meciurile sunt





Vă plac bannerele?

întrerupte înainte de finalul partidei. Inevitabil, apare şi starea de nervozitate care poate fi ignorată la adăpostul unor cafturi administrate AI-ului, însă nu pentru mult timp. Toată această discuţie nu ar fi fost atât de importantă dacă am fi avut la dispoziţie şi un LAN tradiţional, dar din păcate iată că fără online suntem morţi. Mai avem şi cazul în care putem împărţi acelaşi PC cu ajutorul a două controller-e, dar aşa găseşti mult mai greu un adversar, când ai tu chef, decât în LAN sau online.

Vorbeam în prima parte a acestui articol despre rivalitatea FIFA – PES. Trebuie spus că există discuţii la fel de aprinse şi în rândul jucătorilor de PES. Pentru fiecare ediţie se formează rapid două tabere: foarte dezamăgiţi şi foarte încântaţi. Puţine sunt cazurile în care o majoritate se conturează, cel puţin în prima perioadă de viaţă a jocului. Motivele ar putea fi ataşarea unora faţă de versiunea precedentă, dar şi adaptarea puţin

mai dificilă la noile caracteristici ale jocului. Un tutorial sub forma unor mini-game-uri, cum a fost în trecut, ar fi prins bine ţinând cont de mulţimea de execuţii disponibile în Pro Evolution. Lipsa acestuia lasă să se înţeleagă că cei de la Konami se bazează în primul rând pe clienţii fideli, care în mare măsură cunosc jocul şi nu au nevoie de mult timp pentru a se adapta la schimbări. Pentru cei care nu au descoperit (toate) comenzile din PES 2008, lista completă poate fi citită, nu şi tipărită :(, în meniul Coomand List care poate fi accesat în timpul meciurilor.

Principala noutate evidenţiată de producătorii jocului este noul AI. Botezat Teamvision, acesta a fost recomandat ca fiind capabil să înveţe din jocul nostru şi să-şi adapteze jocul la stilul nostru. Adică să profite de punctele noastre slabe şi să le evite pe cele tari. Concret, va încerca noi scheme de atac şi le va folosi mai des pe cele care dau roade sau îşi va corecta erorile din apărare care au dus la situaţii periculoase pentru partea lui. Aceasta este varianta oficială. În realitate, rezultatul este un AI într-adevăr mai bun, dar care nu reuşeşte să ne pună probleme prea mult timp şi nici să fie partenerul ideal de întrecere. Indiferent de joc, AI-urile simulatoarelor sportive vor mai rămâne pentru ceva vreme la stadiul de „sparring partner" şi prea curând nu o să avem parte de „Team Vision" în toată regula. Ţin să repet, Pro Evolution Soccer 2008 vine cu un AI mai bun, mai dinamic, mai inteligent şi care diversifică mai mult jocul, însă nimic mai mult sau poate nu destul de vizibil. După cum ne-am obişnuit, partidele din Pro Evolution Soccer oferă acelaşi joc deschis, în care orice se poate întâmpla şi fiecare fază are alt deznodământ. Doza de realism este mărită şi de micile bonusuri cum ar fi loviturile de pedeapsă rapid executate sau posibilitatea de a-ţi aduce portarul în careul advers pe final de meci. Evident dacă scorul cere o manevră atât de riscantă. Nu sunt de neglijat nici simulările care îţi pot aduce la fel de bine un penalti sau un cartonaş galben.



L-a făcut din priviri





O miuţă ca între vecini

90+3

Pro Evolution Soccer este în continuare sub FIFA la capitolul licenţe, dar se fac în continuare paşi. Asta până se supără EA şi apelează la una din armele sale preferate: exclusivitate. Şi atunci, ca şi acum, vor exista patch-urile comunităţii care aduc lucrurile la normal. În acest sezon avem în continuare complet licenţiate campionatele din Italia, Olanda, Franţa şi Spania, dar au fost adăugate echipe noi, naţionale şi de club. Şi din punct de vedere vizual se observă diferenţe şi, chiar dacă pe PC jocul nu arată ca pe console, la rezoluţii mai mari ne putem declara mulţumiţi de rezultat. În PES 2008 putem opta pentru comentariu în engleză, spaniolă, franceză, italiană sau germană şi per general partea audio îşi face treaba cu succes.

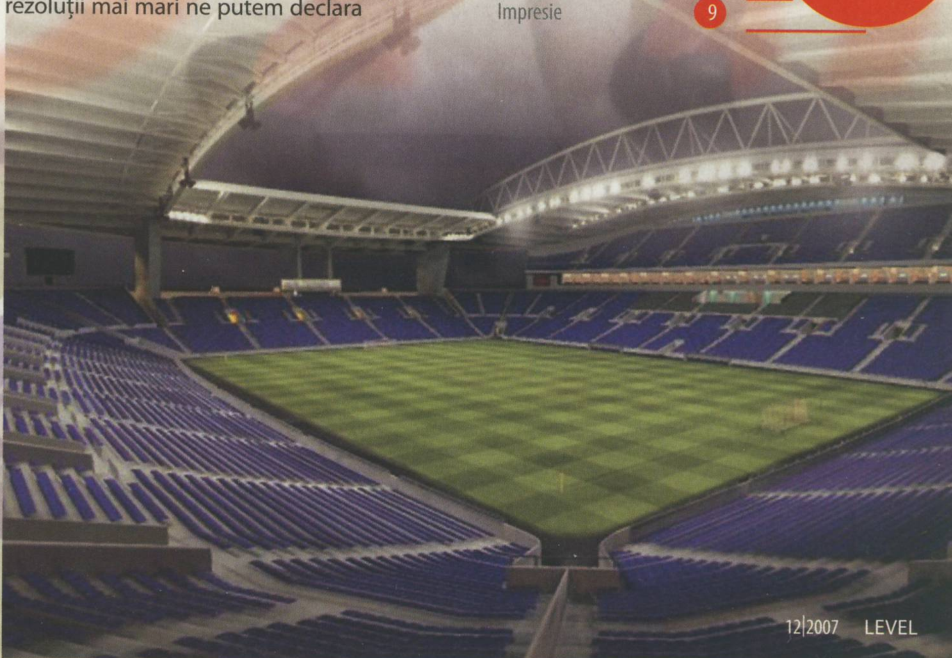
Pro Evolution Soccer 2008 este un joc bun şi singurul mare minus sunt problemele întâlnite la online. Cu toate acestea, PES rămâne şi în acest an jocul mai bun, dar cei de la Konami nu ar trebui să ignore paşii făcuţi de EA în ultimii doi ani.

■ **Rzarectha**

Gen Simulator de fotbal ▸ **Producător** Konami ▸ **Distribuitor** Konami ▸ **Procesor** P IV 1,4 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.konami-pes2008.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	9

8,4



MotoGP '07

Înapoi cu genunchiul pe asfalt

Pot spune că sunt unul dintre cei destul de pasionaţi de motociclism încât să fi trecut prin toate MotoGP-urile de până acum, dovada fiind articolele din revistă. Totuşi, nu pot să nu remarc cu tristeţe că de la primul la ultimul joc din serie diferenţele sunt destul de minore şi constau mai ales în impactul vizual şi eventual mai multe curse. Dacă ar fi să aleg, cel mai mult mi-a plăcut MotoGP 2 care, în afară de senzaţia că eşti totuşi pe o motocicletă şi de grafică, a avut şi un indice de fun destul de ridicat. Nu pot spune că am aşteptat cu nerăbdare ultimul joc din serie, mai ales pentru că ştiu că jocurile de genul acesta nu pot aduce mare lucru. Ceea ce am sperat a fost că se vor concentra ceva mai mult pe partea de realism. Dacă au făcut-o… vom vedea.

Povestea...

Primul lucru care nu mi-a plăcut la acest joc a fost interfaţa. Se vede clar că este portat de pe console şi că producătorii nu s-au chinuit prea tare să adapteze interfaţa la cerinţe. Pe lângă lipsa crasă a opţiunilor de configurare, este şi destul de neplăcut de navigat prin meniuri. Unul dintre lucrurile care au fost introduse sau cel puţin îmbunătăţite este faptul că aveţi mult mai multe opţiuni de a configura motocicleta şi pilotul în Career Mode, de la culoare până la sigle şi viniluri. Din nefericire, engine-ul de adaptare şi modificare al performanţelor este slăbuţ şi controlul nu e aşa cum speram. Aveţi doar câteva slide-uri care lucrează pe parametrii generici. Nu puteţi să faceţi reglaje cât de cât fine ale performanţei motocicletei. Pe lângă aceasta, modificările nu se simt aşa cum v-aţi aştepta şi chiar dacă simţiţi că parcă se manevrează mai bine şi parcă e mai stabilă, totuşi la sfârşit vă daţi seama că senzaţia este că aţi condus aceeaşi motocicletă, indiferent ce model aţi folosit. Acest lucru e foarte neplăcut, deoarece poate aceia dintre voi care se mai pricep cât de cât nu vor primi nici pe departe ceea ce aşteaptă.

Aproape de pământ

Unul dintre lucrurile care mi-au plăcut cel mai mult la seria aceasta este controlul. Modul în care este gândită fizica relaţionat la posibilităţile de control pe care le avem, adică tastatură, mouse, gamepad, a fost destul de bine realizat până acum. Este portat de pe Xbox 360, aşa că vă recomand din suflet un gamepad. MotoGP '07 a reţinut oarecum modul de control, dar realismul 100% din taste este aproape imposibil. Mai departe, am jucat permanent cu realismul la maxim şi nu am simţit mare apropiere de modul în care se comportă o motocicletă pe stradă. Mi se pare că prea stă lipită de asfalt şi, în plus, ieşirile în decor sunt de multe ori exagerate în privinţa consecinţelor. De asemenea, controlul cuplului acceleraţie/ambreiaj este inexistent, lucru la care mă aşteptam sincer, deoarece sunt puţine simulatoare care îl au implementat. Producătorii însă s-au lăudat cu un nivel de realism deosebit… şi au dat-o în bară. Pe lângă toate acestea, au făcut destul de praf engine-ul grafic, care este pretenţios cu toate la maxim şi performanţele lasă de dorit pe sisteme ultra-high-end. Da, jocul arată foarte bine în ceea ce priveşte traseul şi motocicletele, însă decorul mi se pare complet lipsit de diversitate şi realizat destul de prost. Vă recomand să nu puneţi prea multă lume pe margini pentru că o să apară glitch-uri grafice, iar engine-ul va avea tendinţa să se agaţe destul de des. Un lucru care m-a supărat ceva mai mult este faptul că sunetele motoarelor sunt oribile şi departe de realitate. Mă aşteptam ca un astfel de aspect să fie mai bine pus la punct, pentru că ştim noi cât de mult ne pasă de modul în care sună un motor. Vreau şi eu să simt diferenţele de capacitate cilindrică după sunet…

Concluzia este că Climax a creat din nou un joc simpatic, plin de fun, însă departe de realism. Sunt sigur că cei care au un motor prin curte nu o să fie prea entuziasmaţi. Ceilalţi însă cred că se vor relaxa jucând MotoGP '07.

■ Locke

▸ Gen Sim ▸ Producător Climax ▸ Distribuitor THQ ▸ Procesor 2,4 GHz ▸ Memorie 512 MB RAM ▸ Accelerare 3D 128 MB VRAM ▸ ON-LINE
www.motogpthegame.com

Grafică	8
Sunet	6
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	7

7,2



Departe de asfalt şi aproape de cer



Aşa se ţine o umbrelă

BEOWULF
The Game




PLAYSTATION 3




18+
www.pegi.info

PLAYBEOWULF.COM
BEOWULFMOVIE.COM
SEE THE MOVIE ON NOVEMBER, 6TH


UBISOFT







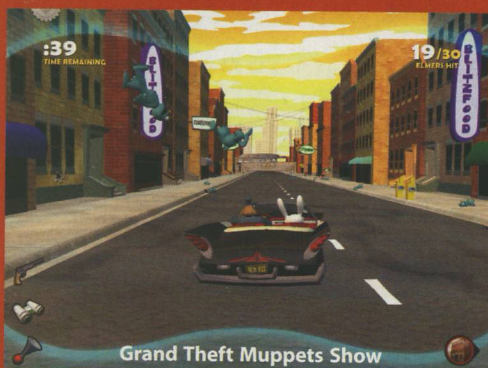
SAM&MAX Season 2 Episode 1 Ice Station Santa



Flint Paper, vecinul bătăuș



Yes and ... no



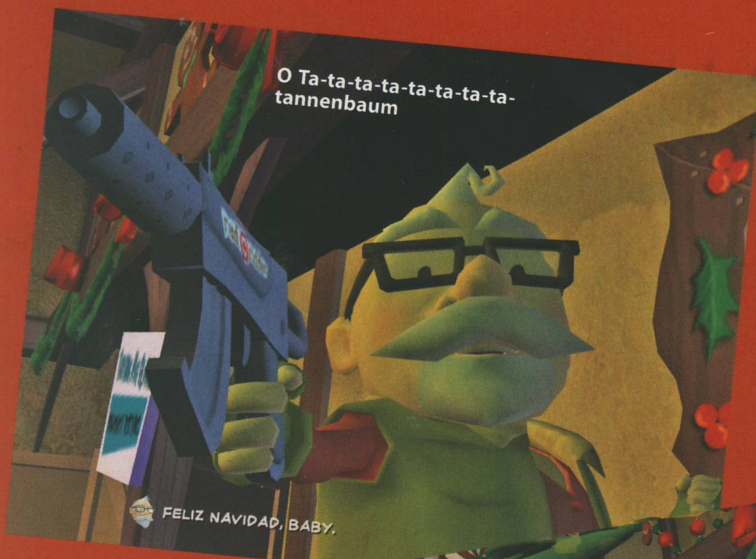
Grand Theft Muppets Show

Antichristmas

Luna aceasta se împlinește un an de la (re)-nașterea celui mai celebru cuplu de detectivi de la Sherlock și Watson încoace. Nu vă bucurați prea devreme, nu este vorba de comisarul Moldovan (deși imedebeu' spune că Moldovan s-ar scula din morți prin 2008) și cireșarul Tică (nicio veste despre el, din păcate). Adevărații eroi sunt cățelandrul Sam și iepuroiul psihopat Max, care au dovedit că adventure-ul nu e mort și, cel mai important, că formatul episodic poate avea succes atunci când perioada de așteptare dintre două episoade nu depășește două luni (da, Valve, despre tine vorbesc).

Săniuța curge, nimeni n-o ajunge

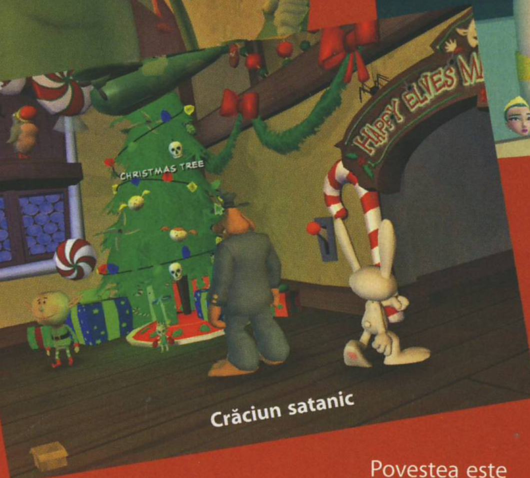
Mi-e puțin rușine să recunosc, dar cred că sunt printre singurii care au simțit o mare ușurare atunci când au aflat că Moș Gerilă nu există. Faci pe sfântul un an întreg, ca mai apoi să te viziteze un necunoscut gras, îmbrăcat în roșu și duhnind a Carpați de la o poștă, care te obligă să-i stai pe genunchi și să-i reciți o poezie sau să-i cânți un cântecel pe care părinții te-au obligat să-l repeți până când simțeai că damblagești de la atâtea plete dalbe și nămeți. Totul pentru o portocală (ești obligat să o mănânci în fața lui, să vadă Moșu' că te bucuri, deși nu suporți portocalele) și un amărât de elicopter comunist pe care îl primești demontat, fără lipici și, pe care, dacă l-ai fi dorit cu adevărat, ți l-ai fi putut cumpăra și singur din banii de semințe și înghețată dați de o bunică mult prea îngăduitoare cu viciile inofensive specifice copilăriei. Singurele cadouri pentru care ai plăti cu un an de cumințenie și trei premii întâi fără să-ți pară rău de timpul pierdut obligând bătrânii să treacă strada sunt oferite de părinții care, în ciuda puterilor supraomenești cu care noi, copiii, i-am înzestrat, nu sunt chiar atât de sfinți încât să-i ofere unui bețivan gras cu șubă roșie tot creditul. Pe Moș Crăciun n-am avut plăcerea să-l cunosc personal. Am auzit că ar fi un tip puțin mai sofisticat decât Moș Gerilă, cu mai mult lipici la public decât concurentul său direct, Iisus. Cu toate acestea, rămân de părere că trebuie să fii puțin dereglat ca să împarți jucării gratis cât e solstițiul de lung. Și, pe bune, mie mi-e frică de dereglați. Nu știi când îl apucă amocul și te leagă de calorifer cu instalația de lumini în timp ce elfii fac pipi pe brad și se ocupă în liniște de familia ta. Dacă nu mă credeți, puneți mâna pe Ice Station Santa, episodul de debut al celui de-al doilea sezon din Sam & Max, și vedeți ce se poate întâmpla atunci când Moșul o ia razna. Se întâmplă lucruri grozave, vă spun eu, mai ales când pe urmele Moșului se află doi țicniți mai turbați decât el.



O Ta-ta-ta-ta-ta-ta-ta-ta-tannenbaum



Nepoţica lui Stinky. She stinks



Crăciun satanic

„A dyslexic rocker sold his soul to Santa"

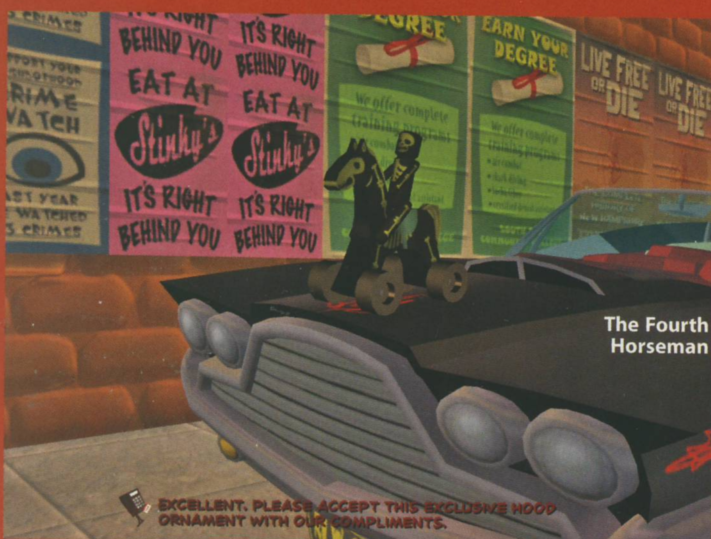
Episodul de debut al celui de-al doilea sezon demarează în forţă. Are de toate. Roboţi ucigaşi, violenţă gratuită, distrugeri masive, puţintică filosofie, Boy George şi Culture Club, replici deştepte, situaţii extraordinare, altfel spus tot ce-i trebuie unui serial de succes. Pe scurt, Poliţia Liber Profesionistă se confruntă cu un robot gigant, cu vădite înclinaţii filosofice şi o mare dragoste pentru muzica anilor '80. Cunoscând istoria celor doi năuci, e foarte greu de spus cine le poartă sâmbetele, mai ales că suspectul principal - cărăşelul din dozatorul de apă – este pulverizat în primele minute. Într-un târziu robotul pică (nu vă spun cum, că-i spoiler), iar revelaţia apare şi ea. Se pare că oamenii de la Telltales au strâns (sau au băut) îndeajuns curaj ca să dea de pământ cu cele mai sfinte simboluri ale creştinilor de pretutindeni: Moş Crăciun şi Tickle Me Elmo (aka Torture Me Elmo). Într-un cuvânt, Moşul a luat-o pe arătură (umblă vorba că ar fi posedat) şi este treaba noastră să-l aducem pe hornul cel bun.

Povestea este prea savuroasă şi mult prea scurtă ca să v-o dezvălui aici şi să vă stric plăcerea, însă aşteptaţi-vă la un „mixaj" dement între „Colindă de Crăciun" a lui Dickens şi „Exorcistul" lui Friedman, cu mici „inserţii" pe care vă las să le descoperiţi singuri. Mai mult, veţi primi un răspuns la întrebările existenţiale care ştiu că vă chinuie de ani de zile: „Cum poţi face un elf să plângă??", „Cum arată cel mai simplu labirint din lume?" şi „Unde se duc renii când mor?".

Deoarece vechiul format a devenit puţin cam răsuflat, Ice Station Santa a renunţat la tiparele primului sezon. Bosco a rămas la fel de paranoic, dar de data aceasta a scăpat de deghizare şi şi-a luat adio de la negustorie (la câţi bani am băgat în afacerea lui era şi timpul să se retragă). Sybil se află „între slujbe" şi pierde timpul în localul lui Stinky alături de iubitul său Abe (sper că în episoadele viitoare această relaţie dubioasă să fie exploatată crunt, e o mină de aur pentru iubitorii comediei). Organizaţia C.O.P.S. (maşinăriile uzate din Reality 2.0) şi-a deschis un atelier de tuning auto, „Pimp Le Car" şi ne oferă autocolante pentru DeSoto drept răsplată pentru completarea unui minigame „de condus" a la Carmageddon, unde suntem obligaţi să mătrăşim un număr cât mai mare de păpuşi „Torture Me Elmo". Hmm... cineva a luat o supradoză de Muppets...

„The Christmas spirit is (not) what you drink!"

Abe Lincoln Must Die şi Reality 2.0 au fost episoadele mele preferate şi, în opinia mea, cele mai bune din serie. Umorul incisiv, satira excelentă şi porţia uriaşă de incorectitudine politică din Abe Lincoln Must Die m-au uns pe suflet (electoratul virtual, care a găsit de cuviinţă să se lase păcălit de un iepure antisocial cu degetul mereu pe trăgaci, se pare că este la fel de uşor de prostit ca şi cel real), iar „realităţile paralele" şi ciondăneala cu internetul din Reality 2.0 au găzduit o serie de puzzle-uri care mi-au dat mai multă bătaie de cap

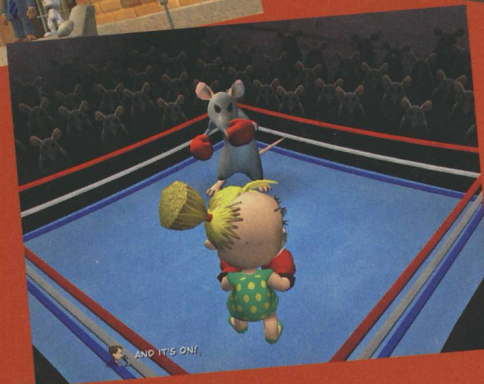


The Fourth Horseman









decât de obicei. Ice Station Santa împrumută puţin din fiecare. Umorul „incorect" (închipuiţi-vă cum sună o urare de Crăciun în gura unui şoricel cu Tourette) şi înţepăturile fine (sau mai puţin fine, unele sunt chiar evidente) la adresa „dulcegăriilor" care ne inundă viaţa în preajma sărbătorilor mi-au asigurat o porţie sănătoasă de râs, cum n-am mai primit de la Abe Lincoln Must Die. La rândul ei, călătoria „tradiţional-dickensiană" în timp (remember A Christmas Carol?) este scuza perfectă pentru câteva puzzle-uri ceva mai trăsnite care mi-au muncit puţin cei doi neuroni. Nu mult, atât doar cât să simt că încă îi mai am, dar apreciez efortul.



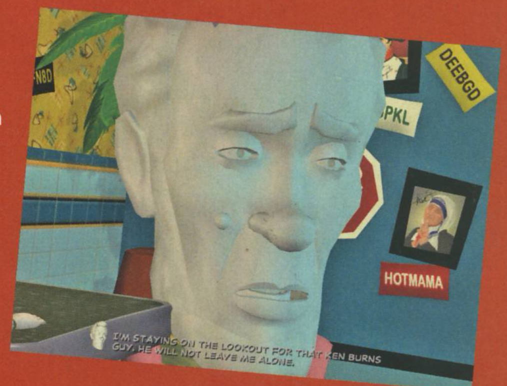
The power of Christ(mas) compels you!

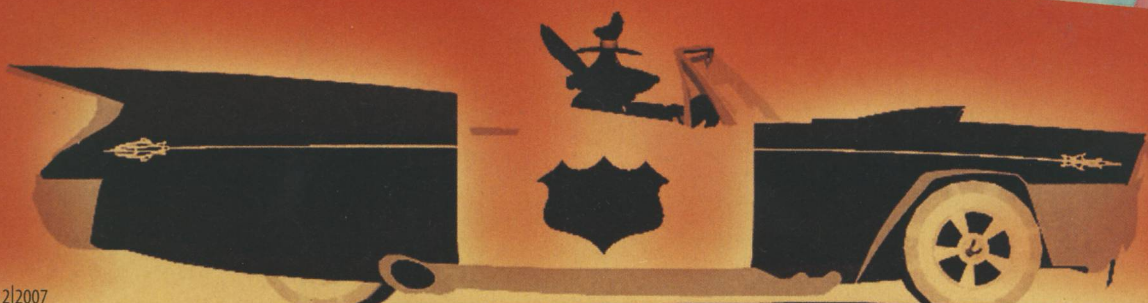
Revin, pentru a şasea oară, cu aceeaşi plângere. Vreau puzzle-uri mai dificile. L-am terminat în două ore şi jumătate fără crize de nervi sau şedinţe de brainstorming cu amicii amatori de quest-uri. Pe vremuri, aşa ceva era absolut inadmisibil. Puzzle-urile infernale din primul Sam & Max mă bântuie şi încă mă întreb cui naiba i-a dat prin cap să folosească o maimuţă pe post de manivelă în Monkey Island. Sincer, mă aşteptam ca oamenii de la Telltale să crească simţitor dificultatea, nu să introducă un tutorial şi un sistem de hint-uri (servite de Max). Cred că Ice Station Santa este singurul adventure cu tutorial. Personal l-am privit ca pe o ironie la adresa superficialităţii ce caracterizează multe dintre producţiile actuale şi am râs cu lacrimi. Două ore şi jumătate mai târziu, când mă holbam neîncrezător la credits, nu am mai fost aşa de sigur că am de-a face cu o aluzie. Oamenii chiar au de gând să atragă de partea lor şi „noobii". Frumoasă iniţiativă, dar credeam că un sezon de antrenament a fost de-ajuns şi că acum o să fim atacaţi fără milă. N-a fost să fie, poate la anul. Mă bucur totuşi că umorul a rămas la fel şi, dacă nu ne spargem creierii în puzzle-uri, măcar suntem obligaţi să-i folosim pentru a detecta aluziile scenariştilor şi hoarda de easter eggs dintr-un joc cu şi despre Crăciun.

■ cioLAN

▸ **Gen** Adventure ▸ **Producător** Telltale Games ▸ **Distribuitor** Telltale Games & GameTap ▸ **Ofertant** www.telltalegames.com/samandmax, www.gametap.com/home/samMax/index.html ▸ **Procesor** 1,6 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.telltalegames.com/samandmax

8





REVIEW

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

TRIBES OF THE EAST

Probabil că mulți știu că sunt un fan înrăit al seriei HOMM. Cel mai mult m-am atașat de Heroes II, care a fost oarecum jocul meu de căpătâi. Ceea ce m-a prins cel mai tare la acest Heroes V a fost faptul că se apropie destul de mult de conceptul din Heroes II, deși e oarecum mai apropiat de Heroes III. Acum, poate vă amintiți Barbarii din Heroes II. Deși erau destul de slabi ca facțiune, aveau avantajul că se dezvoltau foarte rapid la început și erau o rasă ideală de rush. Poate și de-aia mi-au plăcut în mod special. Ei bine, m-a surprins inițial în Heroes V faptul că nu existau, dar acum cu Tribes of the East, lucrurile arată bine.

Ultimul capitol

Povestea din Heroes V: Tribes of the East începe de unde a fost lăsată în Hammers of Fate și ne aduce în punctul de unde o preia Dark Messiah of Might and Magic. Cu alte cuvinte, cu acest probabil ultim expansion se încheie epopeea din primul volum al noii Enciclopedii Heroes. Pe parcursul celor patru campanii, prima fiind de o singură misiune, veți lua parte la o invazie a orcilor, a barbarilor cum îi știm, aceasta va continua cu luptele pentru putere ale vampirilor împreună cu Arantir din Dark Messiah, apoi veți fi de partea Academy și ulterior veți termina treaba din nou cu orcii. Cu alte cuvine, dacă ați urmărit acțiunea, atunci ar trebui ca la sfârșit să faceți legăturile cu Dark Messiah. Eu nu am reușit să-l termin, din motivele pe care le voi expune mai jos, așa că nu pot spune că am făcut vreo legătură.

Mici plăceri

În primul rând, trebuie să subliniez faptul că Nival a făcut misiunile grele. Normal, mie îmi face plăcere asta, însă vă spun că după câteva ore de joc mă simțeam extrem de obosit. Fiecare bătălie e un coșmar. Întâlnirile de pe hartă sunt foarte dificile și multe la limita suportabilului. Nu am reușit niciodată să adun suficiente trupe pentru a putea ieși cu pierderi decente dintr-o bătălie. În plus, rata de creștere a trupelor NPC de pe hartă e ușor exagerată, așa că nivelul de dificultate se menține pe tot parcursul campaniilor. Clar, fanii o să fie plăcut surprinși, însă restul nu cred că o să aibă răbdarea necesară. După cum spuneam, au fost introduși în fine Barbarii, facțiunea Stronghold, care au primit o configurație foarte interesantă. A fost introdus Rage-ul, care funcționează superb. Mai exact, cu cât un orc luptă mai mult, cu atât devine mai eficient. Pe măsură ce luptă, unitățile acumulează rage. Când se atinge un anumit nivel, unitatea primește un upgrade de moment. Cu fiecare upgrade, unităților le cresc atacul, defense-ul, magic protection-ul și damage-ul. De asemenea, barbarii nu folosesc magie, ci abilități care cresc nivelul de rage și numărul de upgrade-uri pe care unitățile le pot primi. Așadar, cu cât luptă mai mult, cu atât devin mai puternici. Problema e că dacă unitățile sunt puse în așteptare sau Defense, acest rage le scade și le afectează eficiența, ajungând chiar și să scadă sub zero. În rest, tipurile de unități sunt similare cu cele din Heroes II. Un alt lucru drăguț este Dark Energy-ul, care a fost introdus în facțiunea Necropolis. După o luptă cu Living sau Daemons, eroul care are abilitatea va putea transforma o parte din armata adversă ucisă în creaturi specifice Necropolis, în funcție de cât Dark Energy are. Nivelul acestor creaturi depinde de nivelul monștrilor uciși. Au fost introduse și niște clădiri care cresc cantitatea de Dark Energy pe care o poate avea un erou. De asemenea, aceasta depinde și de nivelul eroului. Aceste adiții, atât rage-ul, cât și Dark Energy, creează niște posibilități tactice foarte interesante pe care sunt sigur că o să le descoperiți. Asta fără a ține cont de faptul că orcii se joacă complet diferit de celelalte facțiuni.

Hărți și multi

După cum spuneam, hărțile din single player sunt dificile. În multiplayer însă au fost introduse o mulțime de hărți bine lucrate, care includ și noua facțiune, lucru de care sunt sigur că o să mă bucur. La nivel de engine, aproape același lucru. Poate că trebuie să amintesc aici Sacrificial Pit-ul, unde orcii pot sacrifica creaturi pentru experiență, care e un element nou. Ar mai fi una-două, dar neesențial. În rest, același Heroes V care mie mi-a plăcut foarte mult și pe care încă îl joc. Sper că și voi.

■ Locke

▸ **Gen** TBS ▸ **Producător** Nival Interactive ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 ▸ **Cerințe** - idem Heroes V ▸ **ON-LINE** www.mightandmagicgame.com

8


Dar deschideți poarta...


Ochii mei pretutindeni, 21 de ciclopi


Se observă sus bara de Dark Energy

CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence

Sherlock Homeless

CSI este povestea unei echipe de detectivi/oameni-de-ştiinţă/mame-singure/foste-stripteuze care au ridicat ştiinţa amuşinatului prin gunoi după cârpe mânjite cu sângele cremenalului la rang de artă. Între noi fie vorba, CSI este un serial interesant, o alternativă mai întunecată şi mai sângeroasă la misterele family-friendly dezlegate de mătuşica Jessica Fletcher. Cele opt sezoane apărute până acum sunt o dovadă clară că entomologul-criminalist Grissom şi echipa lui de inadaptaţi din schimbul de noapte le-au căzut cu tronc telespectatorilor, deci era de la

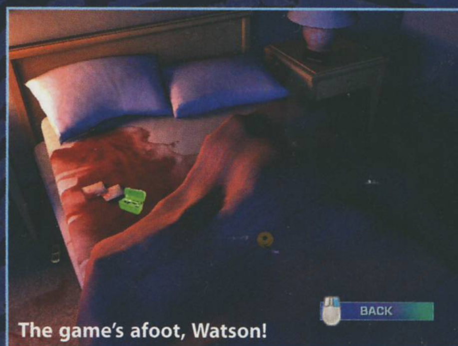

Morţii nu mint!

sine înţeles că un barosan din industria entertainment-ului virtual va pune mâna pe licenţă şi ne va lovi cu o serie de „adaptări" menite să mai stoarcă un ban din buzunarul fanilor serialelor. Ubisoft a fost mai rapid şi a săltat licenţa, care i-a permis să invadeze piaţa cu o serie de patru jocuri bazate pe aventurile vesele şi triste ale detectivilor criminalişti din unităţile CSI din Las Vegas (primele trei) şi Miami (al patrulea). După un semi-eşec în Miami, Ubisoftul revine în Las Vegas şi ne propune cinci cazuri „incendiare" în „produsul" cu numărul cinci din seria CSI, Hard Evidence.

Lecţia de ceseistică

În tutorial vei fi obligat să investighezi dispariţia suspectă a unei delicioase gogoşi glazurate. Apreciem tentativa de ironie fină, dar bancurile care exploatează relaţia aproape incestuoasă dintre un poliţist dolofan şi gogoaşa sa fragedă au început să-şi piardă din farmec încă de acum două decenii. După ce-i facem dreptate răposatei gogoşi şi punem punct genocidului asupra produselor de patiserie, intrăm în pâine (got it?) şi trecem la cazuri mai serioase. Puteţi sta liniştiţi, nu suntem trimişi pe urmele unui periculos ucigaş de cornuleţe, ci avem de-a face cu cinci cazuri cât se poate de serioase, tratate în dulcele stil ceseistic. Din păcate, cele cinci cazuri nu sunt cu mult mai dificile decât vânătoarea de gogoşi din tutorial.

Dacă aţi urmărit măcar un episod din serialul CSI sau dacă aţi jucat măcar un joc din serie, ştiţi cum funcţionează lucrurile şi vă veţi simţi ca acasă. Înarmat cu o trusă de scule semi-SF care l-ar face invidios până şi pe inspectorul Gadget, luaţi la puricat scena crimei şi colectaţi dovezi. Cadavrul (căci întotdeauna există cel puţin un cadavru) poate fi examinat în „biroul" medicului legist. Indiciile colectate „pe teren" sunt examinate în laborator într-o manieră foarte directă (trial and error) şi, când aveţi destule dovezi, faceţi o vizită de curtoazie suspecţilor sau, în ultimă instanţă, îl rugaţi frumos pe Brass să vă aducă suspectul pe sus în sala de interogatorii. Teoria sună bine, dar practica reuşeşte să omoare orice plăcere a muncii de detectiv. În primul rând, după modelul stabilit de adventure-urile first-person ale anilor '90 şi de celelalte jocuri din serie,



The game's afoot, Watson!

treaba noastră este să plimbăm şoarecu' pe ecran, iar când cursorul îşi schimbă forma să dăm un clic şi să repetăm procesul până când colectăm toate indiciile. Nu vă faceţi griji, nu veţi rata niciun indiciu, producătorii au avut proasta inspiraţie să vă spună când o anumită locaţie nu mai prezintă niciun interes (locaţiile „chelite" de indicii sunt marcate). Dovezile sunt studiate în laborator, iar pe baza rezultatelor „descuiaţi" locaţii noi (sau le „reactivaţi" pe cele cercetate) şi obţineţi noi opţiuni de dialog cu martorii sau/şi suspecţii. Având în vedere că, din nou, sunteţi avertizaţi când într-o locaţie deja cercetată apar noi indicii, tot ce aveţi de făcut e să cercetaţi din zece în zece minute lista cu locaţii să vedeţi dacă a mai apărut ceva interesant. Partenerul de investigaţie are prostul obicei de a-şi da cu părerea (chiar dacă nu apelezi la sistemul de hint-uri) exact când ţi-e raţionamentul mai drag. Una peste alta, am avut puternica senzaţie că jocul gândeşte pentru mine, eu sunt doar prostul cu mouse-ul.

Rudimentar, dragă Watson

Se poate vedea cu ochiul liber că Telltales, căci pe ei a căzut „măgăreaţa" ceseizării, au avut altele pe cap (aka Sam and Max) şi nu au avut timp de subtilităţi. Drept urmare Hard Evidence nu reuşeşte să iasă din tiparul de joc-film-interactiv-care-se-joacă-singur stabilit de predecesorii săi. Mai mult, grafica învechită, modelele groaznice (parcă acum patru ani arătau mult mai bine) şi lipsa câtorva actori (Jorja Fox şi Marg Helgenberger) din distribuţia



O excursie la sediu

serialului şi prestaţia nu prea măgulitoare a acelora care „au semnat cu Ubisoftul" s-ar putea să-i alunge pe unii fani mai chiţibuşari ai serialului. Probabil că un fan mai puţin pretenţios va găsi destule motive să rezolve măcar un caz din Hard Evidence, dar dacă acel fan e şi un iubitor al genului adventure şi caută o provocare, îi recomand s-o caute în altă parte. Şi când naiba a slăbit Grissom atât? Eu îl ştiam mai dolofan.

■ cioLAN

Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Ubisoft **Procesor** P 1,4 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64MB, PS 1.1 **ON-LINE** www.obscure2.com

Grafică	6
Sunet	6
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	6





NBA LIVE 08

Încet, încet se duce de râpă

Pentru mine, seriile consacrate ale NHL şi NBA erau acel ceva ce dădea savoare fiecărui an gameristic în parte. EA reuşea să facă în aşa fel încât de fiecare dată introducea ceva interesant, ceva care să mă impresioneze şi să mă entuziasmeze cu fiecare lansare în parte. Anul trecut însă a fost începutul declinului. Programatorii au început să nu-şi mai dea interesul, cei care se ocupau cu documentarea despre jucători au lăsat-o mai moale, rezultând jocuri de calitate îndoielnică. Putem spune însă că este firesc acest lucru, deoarece reuşesc să bată apa în piuă de atâta amar de ani, iar oamenii se mai plafonează. Anul acesta se auzea că ambele serii vor vedea o relansare puternică, primind atât un face lift, cât şi ceva mai mulţi cai sub capotă. Toate filmuleţele şi ştirile despre ambele jocuri (sper să nu deranjeze pe nimeni alăturarea NHL-ului în articolul despre NBA) ne sugerau o diferenţă grafică ce ne va duce cu mintea la lansarea 3D-ului şi la o experienţă de joc mai spectaculoasă ca un meci susţinut de Harlem Globetrotters. Minciuni crase! Experienţa de joc oferită pentru utilizatorii de PC este groaznică. Tot ceea ce înseamnă nou, frumos şi strălucitor se rezumă doar la variantele pentru consolele next gen. EA a făcut de mântuială variantele pentru PC.

Bling-blings

Pentru a vă face de la început o idee despre impresia dezastruoasă pe care mi-a lăsat-o acest joc, vă voi spune că iniţial acest articol a fost calculat pentru o prezentare pe două pagini mari şi late. După cum puteţi vedea, forma finală a review-ului se rezumă la nişte văicăreli patetice pe doar o pagină.

În urma unei analize destul de serioase, am văzut cu stupoare că atributele jucătorilor au rămas acelea cu cele prezentate în jocul de anul trecut. Este foarte greu de crezut că evoluţia jucătorilor a rămas neschimbată după un întreg sezon, că nimeni nu a reuşit să îşi îmbunătăţească jocul sau să îşi mai piardă din formă. Un lucru bun faţă de jocul de anul trecut este lipsa butonului de superstar movement. Adică s-a renunţat la exhibiţionismul gratuit al jucătorilor. În schimb, a fost introdus un element nou, prin care jucătorii sunt provocaţi să atingă performanţele unor baschetbalişti din viaţa reală. Adică dacă O'Neill a reuşit ca în meciul contra New Orleans Hornets să aplice 23 de capace, jucătorul va primi punctaj extra dacă va putea realiza la rândul lui acest lucru. Această idee de a egala performanţele reale prin sarcini în joc dă un impuls motivaţional jucătorului.

Şi acum trecem iar la partea cea mai dureroasă. Next gen versus PC. S-a relansat eterna luptă despre care credeam la un moment dat că nu mai este necesară, delimitându-se destul de clar limitele fiecărui participant. Şi next gen-ul a câştigat detaşat. După cum scriam şi în prima parte a acestui articol, tot ce înseamnă nou aparţine doar Xbox 360 şi PS3. Grafică îmbunătăţită, mişcări speciale, ce mai... farmecul aparte este deţinut doar de console. Nici nu vă agitaţi să căutaţi pe internet imagini din versiunea pe PC a jocului deoarece veţi găsi doar de pe console. Adică minciuni aruncate în ochii utilizatorului de PC. Jos EA!

Nu mai vreau

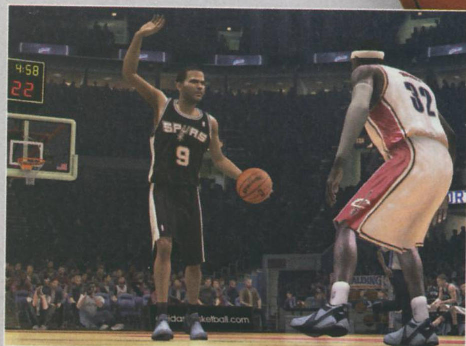
... nesimţire şi nepăsare. De ce trebuie să fim trataţi iar ca nişte fraieri care nu se prind când face cineva mişto de noi pe banii noştri? De ce nu au un pic de respect şi nu ne spun dinainte la ce să ne aşteptăm şi mai ales pe ce dăm banii?

■ **Koniec**

- **Producător** EA Sports
- **Distribuitor** EA Sports
- **Procesor** PIV 2,8 GHz
- **Memorie** 512 MB RAM
- **Accelerare 3D** 128 MB
- **ON-LINE** www.easports.com/nbalive08

Grafică	6
Sunet	5
Gameplay	5
Multiplayer	5
Storyline	–
Impresie	1





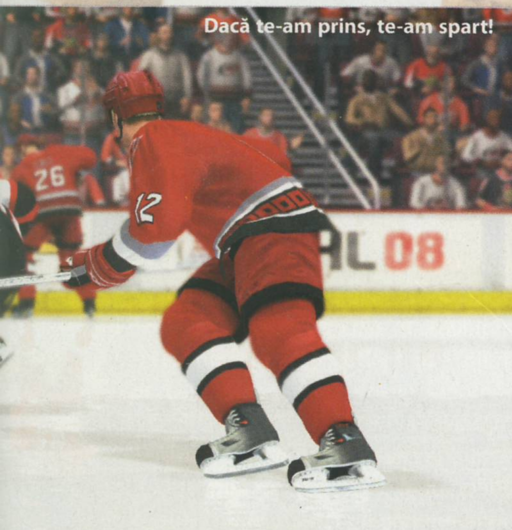
Câte degete vezi?



Mai lipsea Chuck Norris şi se putea filma Delta Force 5

S-a spart gheața

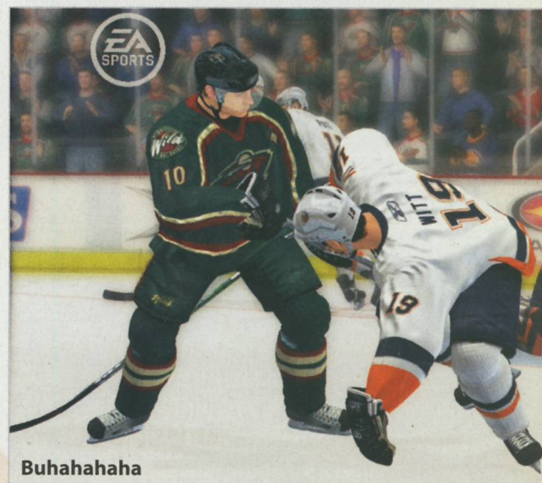
După cum suntem obișnuiți deja din '91, EA ne tratează anual cu câte un simulator sportiv bazat pe hochei. 1992 a fost singurul an în care EA nu a binevoit să ne bucure cu prezența pe piață a unui astfel de joc. Așadar NHL a ajuns la fantasticul număr de 18 (optsprezece) variante. Așa că poate vă întrebați ce îmbunătățiri ar mai putea aduce, încât să se justifice an de an lucrul la această serie. Ce îmbunătățiri s-ar putea aduce încât să fie necesară an de an munca la acest joc? Dacă stai să analizezi, ai putea spune că în materie de gameplay nu prea mai ai ce aduce nou. Jocul nu s-a schimbat deloc, sunt aceleași reguli, aceleași crose, aceleași pucuri. Evident, se poate vorbi despre îmbunătățiri grafice, având în vedere că tehnologia evoluează, calculatoarele noastre devin din ce în ce mai bune și mai ieftine, dar parcă ne pusesem de acord de acum doi sau chiar trei ani asupra faptului că modul în care NHL arată este cât se poate de real. Așadar nici acolo nu prea mai ai ce face... Gheața tot gheață rămâne fie că suntem în 2005 sau în 2010. Așadar ce îi poate face pe cei de la EA ca an de an să scoată un simulator de hochei? Dacă până acum nu este destul de clar care este politica EA, vă voi spune eu: REGELE BAN. Cei mai mulți bani care se fac acum se obțin din serii de jocuri deja consacrate și nu din inovații menite să schimbe soarta lumii. Inerția consumatorului este elementul de bază pentru o companie care deja se bazează pe un nume și nu pe calitate pentru a-și vinde produsul. Exemplul cel mai concret nu poate fi decât SIMS.


Dacă te-am prins, te-am spart!

Interesul poartă fesul

Nimic nou pe patinoar. Dacă ați jucat predecesoarele lui NHL 08, nu veți avea niciun fel de surpriză din partea acestuia. Grafic este același joc, chiar cu unele glitch-uri grafice destul de urâte, dar asupra cărora nu ne vom opri, deoarece le vom arunca pe spatele portării jalnice de pe console. Partea cu sunetul este mai mult decât identică cu ceea ce ne-am obișnuit. Mă mir chiar că s-au obosit să rearanjeze echipele după sezonul trecut. Ceva tot este schimbat în joc. Gameplay-ul a fost îmbunătățit prin introducerea a ceea ce se cheamă stick skill. Cei care se joacă cu un controller cu două stick-uri direcționale pot scoate niște scheme destul de interesante cu care vor mai sparge un pic din monotonia consacrată deja a seriei. Dar, și acum să vă țineți bine, acest lucru nu se poate face pe versiunea pentru PC. Da, ați înțeles bine, doar cei care se vor juca NHL 08 pe Xbox 360 sau pe PS3 vor putea să danseze pe gheață cu un puc ce brusc prinde viață sub crosă.

O găselniță interesantă care face experiența de joc un pic mai acătării este modificarea AI-ului. Acesta se schimbă în funcție de tipul de joc adoptat de fiecare jucător în parte. Ce înseamnă asta? Ei bine, dacă folosești în mod constant un jucător pentru a înscrie din aceleași poziții sau o anumită fază de atac pentru a marca, AI-ul devine conștient de acest lucru și te va bloca în mod constant. Jucătorul tău preferat va fi marcat încontinuu de o grămadă de găligani care vor avea grijă permanent de el. Acest lucru poate duce ori la frustrare, ori la distracție. Distracție pentru că te vei putea folosi de găurile astfel create în defensivă pentru a crea alte și alte faze de gol.


Buhahahaha

Din nefericire, AI-ul se simte doar în echipa adversă, coechipierii tăi fiind praf. Cele mai frustrante momente din tot jocul apar când trei dintre ai tăi se reped către un puc singuratic și se împiedică între ei, iar pucul ajunge la un adversar total bulversat de norocul ce i-a căzut pe cap.

EA go away!

Nu vă apucați de el. Nu merită. O adevărată bătaie de joc din partea EA-ului față de utilizatorii de PC. Dacă vreți să simțiți într-adevăr ce înseamnă să jucați NHL 08, jucați-l pe una dintre consolele next gen. Ale naibii console.

■ **Koniec**

▸ **Gen** Simulator sportiv ▸ **Producător** EA Sports ▸ **Distribuitor** EA Sports ▸ **Procesor** PIV 2,8 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.easports.com/nhl08

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	7
Storyline	–
Impresie	4



NHL™ 08

XBOX 360

HALO 3

O trilogie la final

Vă sfătuiam în urmă cu câteva luni (în iulie, mai exact) să puneți mâna pe o consolă Xbox 360 dacă ați jucat primele două jocuri din serie și să „terminați lupta" în septembrie, iar dacă nu l-ați jucat pe primul, să nu vă atingeți de al doilea. Nu de alta, dar nu care cumva să jucați un Halo 3 mediocru portat pe PC la doi ani distanță de lansarea omologului său pentru 360. Ei bine, m-am înșelat și cer permisiunea să-mi dau două palme peste gură, iar motivul este cât se poate de simplu. Am pus mâna pe Halo 3, l-am jucat, iar concluzia la care am ajuns este următoarea: dacă le-ați jucat pe primele două, jucați-l neapărat pe al treilea; în caz contrar, puneți mâna pe ele și „terminați lupta" ACUM, pentru că, în ciuda mediocrității lor, au avut meritul de a da naștere unui ultim capitol remarcabil. Halo 3 nu este perfect, dar reprezintă suma elementelor pe care le-a așteptat orice „360 fan boy" de la unul dintre cele mai dorite și mai mediatizate jocuri ale anului, iar pentru fanii FPS-urilor pe console, în cazul de față Xbox 360, este o achiziție obligatorie. Surprinzător, până și japonezilor le-a plăcut, ceea ce nu-i de ici, de colo pentru un joc sosit „de dincolo".

Din nou acasă

Halo 3 pune capăt unui război tripartit purtat între umanitate, extratereștrii Convenant și o rasă parazitară, cunoscută sub numele de Flood (potopitorii), și îl readuce pe Master Chief pe Pământ, eveniment care se petrece la scurt timp după ultima linie de dialog din Halo 2. Paranoicul Profet al Adevărului (Convenant) a inițializat activarea unui număr însemnat de halo-uri, arme teribile în mâinile unui nebun, în speranța că astfel va șterge potopitorii de pe harta galaxiei odată pentru totdeauna. Singura problemă este că, odată cu ei, ar șterge orice urmă de viață din univers. Drept urmare, Master Chief i se alătură Arbitrului și trupelor sale Convenant loiale, într-o încercare disperată de a opri activarea lor.

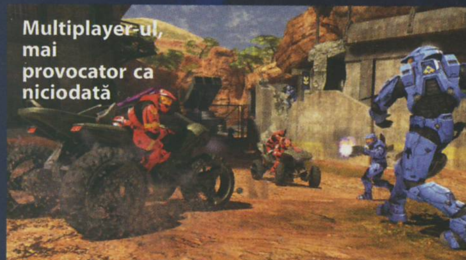
Unul dintre principalele avantaje pe care le oferă Halo 3 jucătorului este că nu trebuie să termine lupta de unul singur, cele nouă misiuni ale campaniei putând fi parcurse alături de alți trei jucători pe plan local sau via Xbox Live. Jucându-l astfel, jocului i se adaugă o componentă socială care acoperă majoritatea problemelor cu care s-ar confrunta un singur jucător, presupunând că nu este un obișnuit al genului sau consideră că unele obstacole, fie ele de natură tehnică sau de gameplay, sunt greu de surmontat. Ca succesor și închizător de drum, Halo 3 reușește să șteargă cu buretele o mulțime dintre neajunsurile primelor două jocuri din serie și să le împingă oarecum într-un con de umbră, confirmând cu succes că este unul dintre cele mai bune FPS-uri, dacă nu cumva cel mai bun, pentru Xbox 360. Noi arme, inamici și vehicule aduc prospețime acțiunii, chiar dacă nu schimbă radical modelul de joc pe care l-a impus primul născut din serie. Nu aduc nimic revoluționar pe câmpul de luptă, însă sunt mai mult decât bine-venite, în ciuda faptului că unele dintre ele întâmpină probleme în a-și găsi echilibrul potrivit în multe situații. De exemplu, inamicii care vântură ciocane gravitaționale deasupra capetelor sunt aproape invincibili (cu condiția să atingă ceea ce-și doresc). Jocul devine uneori prea dificil în mod inutil din cauza numărului prea mare de inamici într-o bătălie sau a dezechilibrului dintre vehicule. Nu contează intenția, astfel de tertipuri nu-și au locul într-un joc. Poate că tocmai asta a vrut producătorul, să sporească provocările, însă a eșuat prin lipsa de atenție pe care ar fi trebuit


Un cuplu exploziv


... la propriu


Sunt proști, dar mulți, iar întâlnirile cu ei sunt de cele mai multe ori amuzante


Asaltul brutelor este abia la început


Multiplayer-ul, mai provocator ca niciodată

să o acorde echilibrului dintre forțe în acest sens. Cu toate acestea, o serie de elemente ce „învigorează" câmpul de luptă îi dau acțiunii un aer aparte, mai atrăgător. În speță, acestea sunt obiectele cu proprietăți speciale ce îl transformă temporar pe Master Chief într-un războinic invincibil, îl fac invizibil sau îl echipează cu un scut personal, suma acestor echipamente influențând radical tactica abordată și încurajând experimentele. Prin natura lor, aceste echipamente nu sunt obligatorii, iar jucătorii nu sunt obligați să le folosească odată ce le-au dobândit, fiind posibilă schimbarea unuia dintre ele cu unul mai adecvat situației din teren. Important este că modul lor de utilizare este intuitiv și de efect, includerea acestor elemente în joc constituind, fără doar și poate, principala inovație pe care o aduce Halo 3 trilogiei.

Target practice

Acțiunea fulminantă specifică seriei este încă acolo, însă nu este lipsită de hibe. Dacă prima parte a jocului este caracterizată de un level design creionat cu pasiune, varietatea constituind un element esențial în a adăuga un plus de savoare experienței, ultima parte suferă de pe urma nivelurilor repetitive, dar într-o măsură mai mică față de primele două jocuri din serie. Cu toate acestea, lipsa ingeniozității din finalul jocului în privința designului nivelurilor și finalul campaniei mai puțin impresionant decât m-aș fi așteptat nu m-au împiedicat să savurez o campanie single player foarte reușită. Mai mult decât atât, multiplayer-ul include tot ceea ce are mai bun de oferit campania solo, revoluționând modul de desfășurare al partidelor online prin introducerea unor elemente inovatoare. Pe lângă modul de joc co-operativ pentru patru jucători, Halo 3 vine și cu un sistem de matchmaking (caută partide la care participă jucători de același rang sau după preferințe) mult îmbunătățit, ce-l transformă într-unul dintre jocurile cel mai ușor de jucat în multiplayer via Xbox Live. Pentru un jucător, descoperirea unui server și a unor jucători cu care să-și măsoare forțele este extrem de facilă, un aspect ce-i încurajează pe toți, indiferent de grad, să se aventureze online de câte ori au ocazia.

Final cu (des)cântec

Aspectul general al jocului este unul „îmbârligat". Pe plan sonor, Halo 3 mi-a întrecut așteptările, scoțând la înaintare o coloană sonoră impresionantă, voice acting ca la carte și efecte de excepție. Pe plan vizual însă, jocul trece de la o extremă la alta. Unele niveluri nu impresionează prin nimic, în timp ce altele, de obicei cele exterioare, uimesc prin mulțimea detaliilor și arhitectura lor.

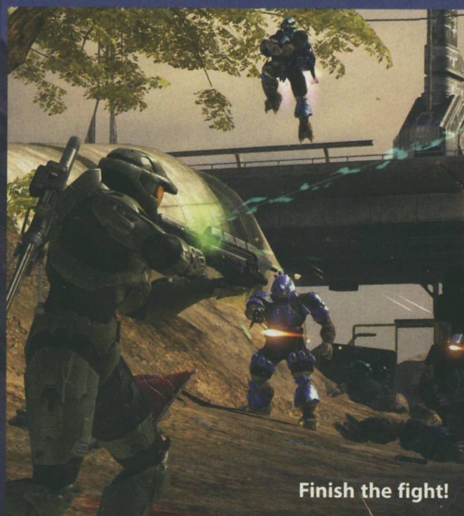

Între două nu te plouă

Intră înăuntru și o să-ți treacă. Dar asta nu înseamnă că nu arată bine. Dimpotrivă, Halo 3 este un joc plăcut ochiului, chiar dacă nu se compară cu titluri contemporane mult mai avansate tehnologic din acest punct de vedere.

Luat ca un întreg, ultimul capitol al trilogiei este o reușită, dar suferă de pe urma hype-ului exagerat de dinaintea lansării sale, care a creat impresia nefondată că Halo 3 va fi un joc revoluționar, crema cremelor care a văzut lumina zilei pentru Xbox 360 de la lansarea consolei și până în zilele noastre. Nu este perfecțiunea întruchipată, dar este un sequel excelent, a cărui componentă multiplayer a reușit să le întreacă fanilor așteptările.

Lupta finală își merită banii, chiar dacă se mai împiedică din când în când.

■ KiMO


Finish the fight!


În Halo 3 se zboară cu stil



- **Gen** FPS
- **Producător** Bungie
- **Distribuitor** Microsoft
- **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Pentru că vechi înseamnă mişto

Au fost odată ca niciodată, că dacă nu ar fi fost, nu s-ar fi povestit, un eu mai mic, mai slab şi mai deştept şi un cioLAN mai subţirel, mai frumuşel şi la fel de bolovan ca şi acum. Eram prieteni buni, iar zi de zi alergam împreună printre blocurile gri ca două gazele în căutare de fluturi şi albinuţe. Iată că odată apare ca o vrăjitoare rea, cu un piaptăn în păr şi un măr otrăvit în gură, un cioLAN cu multe dischete şi un rânjet ciudat pe faţă. Îmi spune foarte calm că a găsit pe altcineva, că trebuie să o pornim fiecare pe potecile nebătute ale vieţii şi să trec repede peste acest hop căci nu mai pot face nimic pentru a recupera ce am avut între noi. Disperat că îmi pierd partenerul de bere-n Groapă, mă interesez cu cine mă înşală nenorocitul şi îmi dau seama că am fost părăsit pentru un joc. Dar nu orice joc, ci Z. Un RTS cu şi despre roboţi beţivi. Încet-încet încep să îmi dau seama cum pot recupera teren şi mă apuc şi eu să-l joc.

„Sarge, I love you!". Brusc ştiu de ce cioLAN are o pasiune specială pentru uniforme.



RTS cu Stan şi Bran

Este jocul cu cele mai faine filme cutscene-uri pe care am avut onoarea să-l joc. Dacă există vreun joc din care să ţin minte replici şi imagini haioase, Z este singurul. Poate spuneţi că nu este un lucru deosebit, dar dacă m-aţi cunoaşte, aţi şti că eu am o problemă cu memoria. Uit de pe azi pe mâine şi nu doar lucruri neimportante ca orice om normal, ci chestii de care pot să depindă vieţi omeneşti, ca butelia deschisă sau colacul de la budă ridicat într-o casă de gagici. Sper că am spus destul. Aşadar, voi ţine minte toată viaţa roboţeii aceştia complet iresponsabili, dar cu nişte inimi cât casa. Cutii de tablă, da, dar nişte cutii de tablă cu care nu ţi-ar fi ruşine să ieşi la băut, la grătar sau oriunde altundeva. Mai ales că în caz de cafteală sunt în stare să căpăcească singuri trei plutoane de băieţaşi de cartier, fiecare doar cu o mână. Cu alte cuvinte, vom putea chiar să căutam scandal cu lumânarea fără niciun fel de problemă.

Ei bine, toate aceste cutii de conserve se trezesc aruncate într-un război de proporţii, în care, ca niciodată, ăia roşii sunt cei buni, iar cei albaştri sunt cei răi. Un fel de CCCP vs. Rambo în care CCCP nu numai că bate, dar o face cu stil, eleganţă şi umor.

Deşi jocul este un RTS, nu este un RTS clasic. Nu există lupte pe resurse şi probleme de aşezare a bazelor. Toate hărţile au clădiri construite dinainte, fiecare dintre ele contribuind într-un fel sau altul la deznodământul luptei. Pentru a controla aceste clădiri se poartă un război continuu de genul Capture the Flag, iar cei care controlează steagul controlează şi clădirile zonei respective. Şi nu doar atât. În fiecare zonă se găsesc împrăştiate lăzi cu muniţie, vehicule abandonate sau arme fixe, pe care jucătorul sau AI-ul le va putea lua sub control. Depinde cine este mai rapid. În esenţă, jocul va fi câştigat de cel care se descurcă mai bine la managementul trupelor şi la modul în care reuşeşte să-şi apere teritoriile cucerite sau să îl deposedeze pe adversar de ce are mai de valoare.

Fratele mai zăbăuc al lui C&C

Unul dintre favoritele eterne la RTS-ul mileniului, Z dă lecţii de atitudine fratelui mai bogat Command & Conquer. Aici se vede cum atmosfera incendiară, cutscene-uri de un umor dement şi replici explicite şi haioase pot compensa lipsa unui adevărat micro-management al resurselor şi a dezvoltării pe ansamblu. Un joc cum de mult nu se mai face, Z este un Sam & Max al RTS-urilor. Joacă-l, joacă-l, joacă-l!

■ Koniec

- **Titlu** Z
- **Anul apariţiei** 1996
- **Producător** Bitmap Brothers
- **Distribuitor** Virgin Interactive







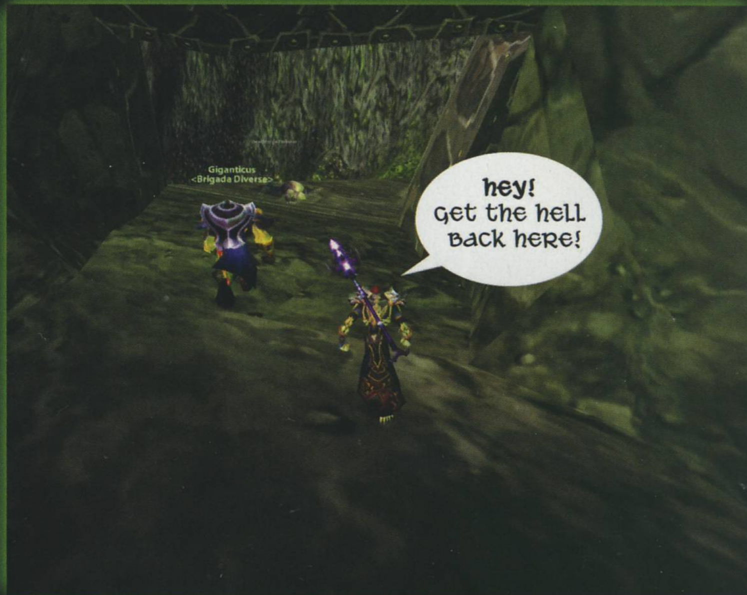




















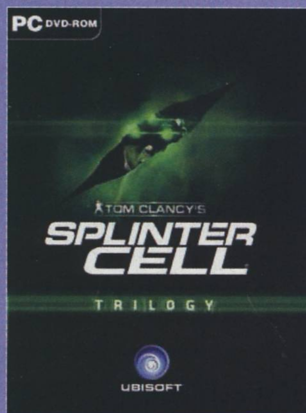
FARMVILLE

a tanku and zuluf collaboration



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joc Splinter Cell Trilogy



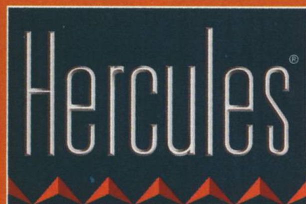
Ce facțiune nouă a fost introdusă în Heroes V: Tribes of the East?

a. Stronghand ☐
b. Strongfoot ☐
c. Stronghold ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Heroes V: Tribes of the East.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 ian. 2007. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un HERCULES - TUNES EXPLORER WIRELESS



Cine este producătorul jocului Crime Scene Investigation: Hard Evidence?

a. Electronic Arts ☐
b. Telltale Games ☐
c. Paralax Games ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

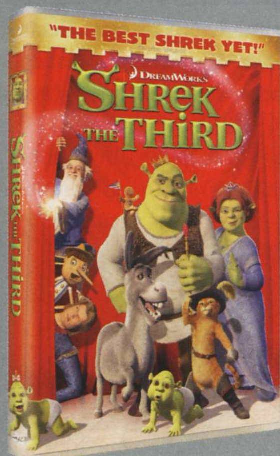
Răspunsul îl găsești articolul dedicat jocului Crime Scene Investigation: Hard Evidence din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 ian. 2007. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Shrek The Third



Cine a fost regizorul filmului Transformers?

a. Craig Brewer ☐
b. Michael Bay ☐
c. Tom Shadyac ☐

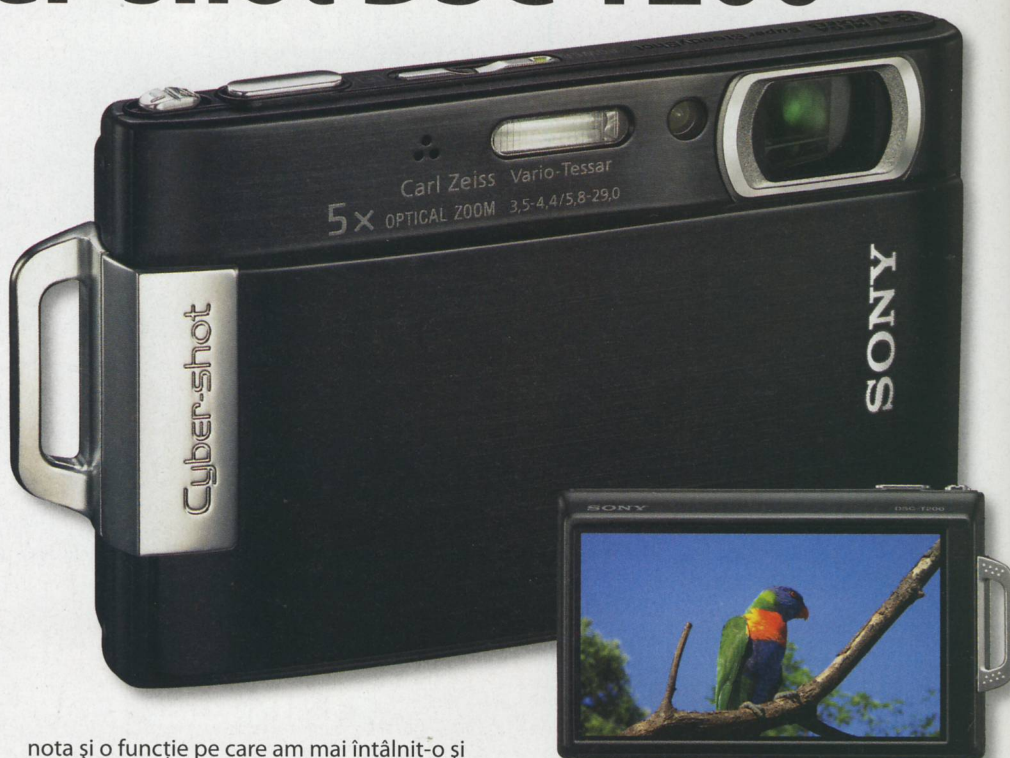
Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 ian. 2007. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Sony Cyber-shot DSC-T200

HD de buzunar



Cine ar fi crezut că o să putem să ne facem cadou, că tot vine perioada sărbătorilor, o astfel de cameră foto ce ne permite să realizăm fotografii ce pot fi afişate fără probleme pe ecrane full HD? Cine ar fi crezut că o cameră foto atât de mică şi elegantă ne va permite să realizăm fotografii incredibile datorită senzorului său foto CCD de tip Super HAD de nu mai puţin de 8,1 megapixeli? Sony Cyber-shot DSC-T200 este o adevărată bijuterie nu numai din punct de vedere al preţului, ci şi al designului. Partea frontală este placată cu o carcasă metalică elegantă rezistentă la intemperii, iar dacă o întoarcem pe cealaltă parte constatăm că întregul aparat este un ecran imens. Pot să spun că butoanele sunt de prisos şi extrem de mici, în timp ce majoritatea funcţiilor îşi arată meniurile pe acest ecran TFT de tip touch screen. Modul de operare estre extrem de simplu, fiind o joacă de copii chiar şi pentru cei mai puţin experimentaţi, iar funcţiile principale sunt apelate prin intermediul unor butonaşe aflate pe partea superioară a aparatului foto. În cazul în care coborâm protecţia din faţa obiectivului, la prima vedere am spune că nu există prea multă inginerie în spatele acelui ochi de sticlă. Evident, ne-am înşela amarnic, optica semnată Carl Zeiss Vario este la datorie şi ne permite să obţinem şi un zoom optic de 5x, iar dacă insistăm putem continua cu alţi 10x, însă de această dată cu un zoom digital.

Fiind o cameră foto extrem de uşoară, fără funcţia de stabilizare a imaginii inclusă, fotografierea ar pune destul de multe probleme, mai ales celor obişnuiţi cu setările puse pe „auto". Tot la acest capitol putem nota şi o funcţie pe care am mai întâlnit-o şi la camerele foto profesionale, şi anume Face Detection. Aceasta ne poate salva în multe cazuri mai ales că fotografiile vor fi realizate în moduri şi medii diferite, iar focalizarea şi redarea corectă a diferitelor nuanţe ne permit să realizăm o fotografie reuşită.

Dacă obişnuim să realizăm fotografiile la capacitatea maximă a aparatului foto, rezoluţia acestora va ajunge la valorile de 3264 x 2448, de unde rezultă un fişier destul de mare ca spaţiu ocupat în memorie, motiv pentru care cei de la Sony au permis salvarea acestora pe diferite tipuri de carduri ca Memory Stick Duo, Memory Stick PRO Duo, Memory Stick PRO Duo şi Memory Stick PRO HG Duo.

În afară de fotografii, cu această cameră putem să realizăm şi filmuleţe destul de bune calitativ, însă limitate la o rezoluţie de 640 x 480.

Fiind un model foarte compact ca dimensiuni, poate vă faceţi probleme în ceea ce priveşte acumulatorul. Camera foto personală a rămas de multe ori fără vlagă, lăsându-mă cu ochii-n soare după câteva zeci de poze. Acest lucru se poate întâmpla şi în cazul acestui Sony Cyber-shot DSC-T200, însă trebuie să vă faceţi probleme după vreo 200 de fotografii. Destul de rezonabil, nu?

OFERTANT: Partenerii SONY
TELEFON: N/A
PREŢ: 999 Lei

Toshiba TDP-EX20U

Imagini din scurt

În domeniul video proiectoarelor încă mai este mult de muncă la capitolul cercetare. În fiecare lună apar noi şi noi modele care mai de care mai sofisticate. Inscripţia Toshiba pe acest proiector spune multe şi pe bună dreptate. Modelul TDP-EX20U este mai special decât alţi predecesori ai categoriei din care face parte. Indiferent cum amplasaţi acest proiector, normal, pe tavan, în spatele ecranului etc., imaginea este extraordinar de mare. Nimic deosebit până acum, nu? Orice proiector poate să producă fără probleme o imagine cu o diagonală de 2-3 metri. Corect, însă îi va fi foarte greu să realizeze această imagine de la o distanţă de ecran de aproximativ 1-1,5 metri. Vedeţi, aici e găselniţa. Avantajul că poate fi amplasat extrem de aproape de suprafaţa pe care se proiectează imaginea face ca acest proiector să fie perfect pentru prezentări de tip office în care există foarte multe explicaţii de făcut şi cel care trebuie să le facă nu mai intră de fiecare dată în cadru pentru a atrage atenţia asupra unui anumit lucru sau, în propriile locuinţe, pentru home cinema, unde dimensiunile camerelor nu ne permit să poziţionăm proiectorul foarte departe. Aşadar, cu acest obiectiv din dotare, Toshiba TDP-EX20U oferă imagini foarte mari, de la distanţe foarte mici şi la rezoluţii native de 1024 x 768. Pentru că uneori situaţia o cere şi suntem nevoiţi să proiectăm imagini de câţiva metri şi în locaţia respectivă există destul de multă lumină, lampa din interiorul proiectorului trebuie să compenseze acest lucru, consumând cam 275 de waţi pe oră, proiectorul având un consum total de aproximativ 385 de waţi. Destul de mult, însă cei 2300 ANSI lumeni îşi pot spune cuvântul de fiecare dată. Vizionare plăcută.

OFERTANT: Scop Computers
TELEFON: 021-2316578
PREŢ: 5745 Lei



BenQ E2200WA

O alegere de ultimă oră

Monitoarele mari sunt din ce în ce mai căutate, iar prețurile acestora sunt în cădere liberă. Pentru a intra în competiție, și cei de la BenQ au pregătit câteva modele speciale pentru acest segment. Modelul E2200WA este un monitor TFT deosebit ce excelează în special la capitolul design. Formatul wide al ecranului său de 22 de țoli impune o rezoluție nativă de 1680 x 1050, excelentă pentru vizionare de filme, poze sau navigare pe internet. Timpii de răspuns nu sunt extraordinari, însă pentru o persoană care nu se joacă foarte mult acest element nu constituie o prioritate. Pe de altă parte, unghiurile de vizibilitate se încadrează în valorile normale, de 160 de grade atât pe plan vertical, cât și pe cel orizontal. BenQ E2200WA se diferențiază de fratele său mai mare prin simplul fapt că dispune doar de o singură intrare video și aceea de tip D-sub, adică poate fi hrănit doar cu semnale video de tip analog.

OFERTANT: Partenerii BenQ
TELEFON: N/A
PREȚ: 949 Lei



SMC Barricade N ProMax WGBR14-N

Se-nmulțesc jucătorii

Pe felia de networking la capitolul wireless, paragraful „N", nu s-au înghesuit foarte mulți producători de echipamente de rețelistică să realizeze echipamente destinate segmentului home user sau office. Totuși, SMC e în această branșă de ceva timp și acest lucru își spune cuvântul. Printre cele mai recente echipamente se numără și acest router wireless ce poate închega cu succes o rețea Ethernet gigabit și una wireless 802.11 n. O astfel de rețea le va permite PC-urilor astfel conectate rate foarte mari de transfer, indiferent de modul în care acestea s-au conectat. Router-ul SMC Barricade N ProMax WGBR14-N, ca orice alt model de router pentru acasă, dispune de 4 porturi Ethernet gigabit și un modul wireless încă draft din standardul N v2.0. Vă reamintesc că acest standard e încă nou și pentru a închega o astfel de rețea wireless și a beneficia de ratele de transfer specifice acesteia, este nevoie ca și în celălalt capăt să existe un echipament compatibil cu standardul 802.11n. Nu este însă obligatorie achiziționarea lui separată deoarece producătorii de notebook-uri simt trend-ul și deja au început să pună în vânzare modele echipate cu astfel de module wireless.



Noul router SMC vine cu îmbunătățiri la capitolul interfață, care este mult mai sugestivă și mai prietenoasă și continuă cu adăugarea unor noi elemente de siguranță în ceea ce privește firewall-ul inclus.

OFERTANT: Partenerii SMC
TELEFON: N/A
PREȚ: 513 Lei

Leadtek WinFast TV Infinity Deluxe

Imagini infinite

În cele mai multe cazuri, o locuință cu mai multe camere dispune doar de unul, maximum două televizoare. Cum fiecare membru al familiei poate avea gusturi diferite în materie de programe TV, automat apar și acele mici divergențe cu privire la programele pe care să le urmărească. Pentru aceștia și nu numai, cei de la Leadtek au pus la punct un device ce permite transmisia oricărui tip de semnal video și audio, indiferent de sursă, prin intermediul unei rețele de calculatoare cu sau fără fir. Practic, această stație media center preia semnalul audio-video recepționat, îl codează și îl pune la dispoziția utilizatorilor conectați la el fie wireless cu ajutorul unui notebook, fie prin fir dacă au un desktop. Calitatea transmisiei este foarte bună, iar tipul de codare se alege automat în funcție de rata maximă de transfer între acest „emițător" și clienții săi. Sursa semnalului video poate fi diversă, deoarece putem vorbi de o transmisie audio-video de la un DVD-player ori alt device de acest gen sau direct conectat la furnizorul nostru de televiziune prin cablu. Pentru vizionare, producătorii pun la dispoziție o aplicație prin intermediul căreia se pot realiza și configura toți parametrii de conectare, respectiv recepționare a respectivului stream audio/video. Pentru că tot suntem obișnuiți să butonăm de zor la telecomenzi, și de această



dată ni se pune la dispoziție o telecomandă software cu ajutorul căreia putem naviga printre canalele TV.

Ca orice stream digital de acest gen, poate fi recepționat de oriunde prin intermediul unei conexiuni la internet. Practic, oriunde ne-am afla, putem să urmărim programele preferate de acasă fără prea multe bătăi de cap, totul e să avem acces la o conexiune la net de tip broadband.

Pentru că am menționat mai sus posibilitatea de a transmite semnal audio/video de la un DVD player, apare problema controlului acestuia de la distanță. Leadtek WinFast TV Infinity dispune și de un set de senzori infraroșii ce pot fi orientați către respectivul player și, prin intermediul aplicației instalate pe PC-ul client, orice comandă trimisă de acesta este automat transmisă playerului DVD ca și cum ar fi o comandă directă de la propria lui telecomandă. În acest fel putem controla de la sute de kilometri sau doar din camera de alături orice device audio video din propria locuință.

Pentru că există și persoane nu chiar bine intenționate, există un sistem de autentificare destul de stufos ce face ca, odată ce este configurat acest device, doar anumiți clienți pot avea acces la respectivul stream. Enjoy.

OFERTANT: PCCenter.ro
TELEFON: 021-3168200
PREȚ: 649 Lei

Altec Lansing Orbit-MP3

Sunet pe 360 de grade

Ideea celor de la Antec Lansing de a face un produs care să vină în sprijinul celor care vor să-și împartă MP3-urile personale cu ceilalți prieteni din jurul lor nu este neapărat rea și poate destinde rapid atmosfera în anumite momente. Practic Orbit-MP3 este un device ce dispune de un mic difuzor, un amplificator de putere destul de mică și un set de 3 baterii AAA. Odată conectat playerul MP3 la acest sistem audio 1.0, permite o audiție mai lejeră, nefiind necesare căștile clasice care după o perioadă destul de lungă devin ușor incomode. Altec Lansing Orbit-MP3 este realizat din materiale ușoare, foarte rezistente, ce îl fac potrivit pentru a fi luat în excursii sau drumeții. Neavând un amplificator foarte puternic, cele trei baterii pot ține activ acest speaker pentru aproximativ 24 de ore.



OFERTANT: PCCenter.ro
TELEFON: 021-3168200
PREȚ: 119 Lei

Sony DCR-HC45E

Amintirile pot fi uitate

Acest lucru nu se va întâmpla în cazul în care strecurăm în bagajul de călătorie și o astfel de cameră video. Este extraordinar de compactă, foarte ușoară și plină ochi de tehnologii de ultimă oră. Despre calitatea imaginilor obținute cu camere video din seria Handycam de la Sony am avut întotdeauna numai cuvinte de laudă. La fel ca și în cazul modelelor precedente, DCR-HC45E dispune de optică semnată Carl Zeiss, recunoscută de altfel pentru calitatea sa deosebită. Performanțele acestei camere sunt însă duse și mai departe deoarece putem vorbi de un zoom optic de... 40x, o valoare extraordinară, pe care o puteam întâlni doar la camerele video profesionale. La așa zoom, fără un alt pachet tehnologic destul de mare ar fi aproape imposibil de filmat. Fiind o cameră foarte mică și foarte ușoară, chiar și la cea mai mică mișcare a mâinii imaginea ce se înregistrează poate deveni extrem de neclară și obositoare din cauza acestui „tremurat". Cei de la Sony au conștientizat acest lucru și au inclus un sistem foarte avansat de stabilizare a imaginii numit Super SteadyShot astfel rezultând o înregistrare mult mai lină și mai plăcută.



Ecranul LCD este unul de tip touch screen și s-a renunțat la o sumedenie de butoane ce ar face operarea destul de dificilă pentru neinițiați.

Acumulatorul din dotare vă poate furniza energie pentru maximum 7-8 ore, însă cu ajutorul unor extra acumulatori această perioadă poate crește foarte mult. Să nu uitați să vă faceți rezerve și cu casete miniDV. Ar fi păcat să ratați imagini memorabile mai ales că suntem în plin sezon de iarnă și schiurile abia așteaptă să alunece pe pârtii.

OFERTANT: SigmaNET Computers
TELEFON: 021-6374910
PREȚ: 965 Lei

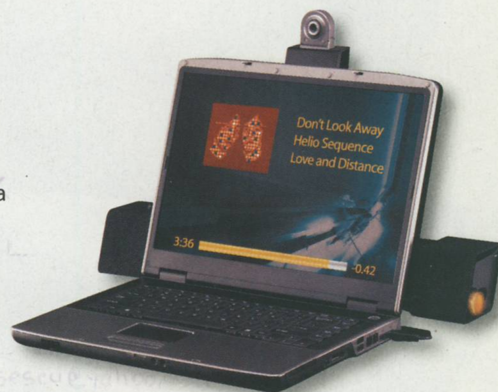
Logitech AudioHub

Noul audio... launcher



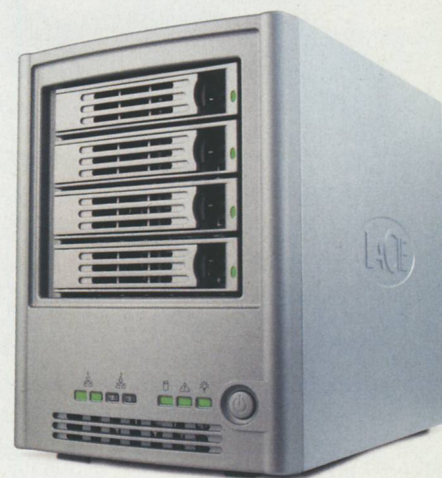
Ştim cu toţii cât de penibile sunt sunetele scoase de sistemele audio, dacă pot fi numite aşa, din majoritatea laptopurilor. De obicei folosim rapid o pereche de căşti şi punem stop calvarului la care suntem expuşi, însă nu e o soluţie care să ţină mereu. Cei de la Logitech profită din plin de acest neajuns şi lansează o gamă întreagă de accesorii şi diverse device-uri speciale pentru utilizatorii de PC-uri portabile. Unul dintre acestea este şi acest sistem audio 2.1 special creat pentru un sunet mai bun şi un consum cât mai redus de spaţiu. Practic atunci când lucraţi sau vă jucaţi acasă, conectaţi aceste boxe direct la unul din porturile USB. Este suficient pentru a fi alimentate şi pentru a vă crea o stare de confort. Pentru că tot le „plantăm" în spatele ecranului, producătorii s-au gândit că ar fi bine dacă ar monta şi un suport pentru susţinerea unei camere USB şi chiar montarea a trei porturi USB extra. Cei doi sateliţi şi năzdravanul subwoofer oferă o calitate bunicică a audiţiei. O alegere deşteaptă pentru un mic cadou.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-4022292
PREŢ: N/A



LaCie Ethernet Disk Raid 301161EK

Mărimea contează



Vorbeam nu demult cu un prieten despre cum ar putea să-şi stocheze el impresionanta colecţie de filme, muzică şi pozele de familie. Amplasarea unui PC dedicat acestui scop nu prea se pretează în mediul plăcut şi cald de acasă. Atunci ce e de făcut? Uitându-mă în toate părţile, am descoperit această piesă inginerească extrem de compactă, ce ocupă un spaţiu extrem de redus şi care poate fi folosită atât acasă, cât şi la birou. Tot ansamblul este construit în jurul a patru hard diskuri, care în cazul modelului de faţă au o capacitate de 500 de GB fiecare, HDD-uri ce pot funcţiona perfect într-un RAID 1,5, 5+p şi evident 10. De fapt, toată această adunare masivă de HDD-uri are la bază şi la propriu şi la figurat tot un mini PC, ce dispune de un procesor Intel care galopează cu o uimitoare viteză de 400 MHz, 256 MB de RAM şi, pentru a satisface orice cerinţă, are aplicate două plăci de reţea Gigabit Ethernet. Managementul întregii „matrice" se face extrem de simplu printr-o interfaţă web foarte intuitivă ce nu implică cine ştie ce cunoştinţe avansate în ale aeronauticii. Pentru că aşa e în firea naturii să se mai întâmple şi lucruri nasoale, după o anumită perioadă, vrând, nevrând, unele hard diskuri trag forţat pe dreapta, motiv pentru care se recomandă cel puţin o configurare de tip RAID 5 şi înlocuirea imediată a buclucaşului. Bazându-se pe un sistem de tip RACK, oricare dintre aceste HDD-uri poate fi înlocuit rapid, elegant şi aproape fără ca ceilalţi utilizatori să simtă acest lucru. Impresionant.

OFERTANT: Elsaco Electronic
TELEFON: 021-3277244
PREŢ: 999 EURO (fără TVA)

■ **BogdanS**



Apple iPod Classic

Un clasic încă în viaţă

Apple iPod Classic de 160 GB – cine are nevoie de el? E destul de greu, incomod la standardele de portabilitate actuale. E şi măricel, iar dacă la dimensiuni şi greutate adaug faptul că este nichelat, mă aştept ca, la un moment dat, să îmi alunece din mână şi să cadă; cu ce consecinţe? Acumulatorul nu poate fi schimbat de către utilizator – mă întreb unde şi la ce cost poate fi înlocuit un acumulator mort de iPod în România? Mai ales că acestea nu sunt celebre pentru durata lor de viaţă... Deschid software-ul iTunes şi mă enervez. Totul este centrat prin mijloace sub(/supra)liminale în jurul ideii că trebuie să te duci ACUM şi să cumperi piese de pe itunes.com. Yeap, aromă dulceag prietenoasă de consumism corporatist: „Îţi vindem iPod-ul cu tot cu reclama obligatorie la itunes!". Interfaţa iTunes permite să faci uz numai de playlisturi şi să faci sync precum un puţin ajutorat grăbit. Eu vreau un mediu familiar, computeristic – adică browsing prin directoare create de mine. Dar, dacă vrei să îţi exersezi vederea privind filme la un ecrănuţ sau să faci DJ-ing ad-hoc ori să te deplasezi foarte departe de bază, ăsta e un iPod perfect, ce oferă şi calitatea audio aşteptată de la Apple. Mult mai scump decât un HDD extern, mai greu şi mare decât un player portabil suportabil, iPod Classic 160 GB este o opţiune numai pentru cei care au nevoie de el.

OFERTANT: Elsaco Electronic
TELEFON: 021-3277244
PREŢ: 1360 Lei

■ **Marius Ghinea**



Cu „casca"pusă

Mă plimbam deunăzi printr-un hipermarket din zonă şi, tot căscând gura la ce minunăţii cu tentă sărbătorească au mai apărut pe rafturi, am ajuns şi în zona prietenelor mele, electronicele. Acolo erau numai gură cască, aglomeraţie, nesiguranţă şi achiziţii făcute de multe ori pentru simplul fapt că arată bine sau că sunt de firmă. Trec mai departe, las un oftat mai adânc pe lângă raionul de plasme şi LCD TV-uri, încă unul la standul de telefoane mobile şi camere video şi ajung în zona IT. Evident, nebunia a atins apogeul şi aici, vânzătorii nu mai ştiu pe cine să mintă mai frumos, iar apoi clienţii o taie fericiţi către coada de la standul de garanţii cu proaspetele lor PC-uri Vista Ready. Deh, sezonul o cere, Moşu' trebuie să-şi facă simţită prezenţa, aşa că rafturile se golesc văzând cu ochii. Întâmplător, ajung şi la raionul de căşti şi căscuţe şi îmi amintesc că MP3 playerul meu deja e în grevă şi nu mai suportă perechea de căşti „originale" la care o cască deja a murit. Dacă tot sunt aici, vreau să văd ce noutăţi au mai apărut. Cu foarte mici excepţii, modelele sunt cam aceleaşi, preţurile aceleaşi, clienţi... niciunul. Oare chiar nimeni nu mai foloseşte căştile, chiar toată lumea se joacă până la miezul nopţii cu sunetele pe boxe? Nu prea cred, aşa că am dat sfoară în ţară să vedem ce mai zic stocurile magazinelor.

Surprizele nu s-au lăsat prea mult aşteptate. Din păcate, în paginile dedicate testului din acest număr nu le-am putut cuprinde pe toate, aşa că vin cu promisiunea că voi continua să vă detaliez şi în numerele următoare despre noi şi noi modele de căşti audio.

Pentru început, am luat în colimator segmentul de căşti mai „light", iubite în special de cei care nu au pretenţii exagerate cu privire la calitatea audio sau de cei care le folosesc din când în când pentru a asculta muzică sau a sta la poveşti cu prietenii pe messenger-e. În principiu, acest gen de căşti au dimensiuni foarte reduse, sunt extrem de uşoare şi oferă fel de fel de soluţii pentru a le „împacheta" astfel încât să ocupe cât mai puţin spaţiu atunci când le transportăm sau nu sunt folosite. Cei de la Logitech de exemplu oferă pentru varianta de căşti Premium chiar şi o cutiuţă specială în care căştile pot fi protejate de lovituri sau alte accidente în timpul unei excursii. Cei de la Sharkoon pun la bătaie o pereche de căşti ceva mai măricele, însă extrem de utile. Nu au în dotare microfon, însă dispun de un locaş în care se poate conecta un iPod nano şi în acest fel se câştigă mai multă libertate. Pentru cazuri mai deosebite se pot conecta şi la fir, iar în cazul în care doriţi să le folosiţi şi la PC trecem la artileria grea, la căşti mai pretenţioase, numai bune pentru pasionaţi. Aici nu mai punem accentul pe mobilitate, ci mai mult pe calitate şi ergonomie. New entry-ul ediţiei este modelul Siberia al celor de la Steelseries. Această companie este axată în special pe device-uri dedicate segmentului de gaming şi tot ce ţine de acesta. Dacă în urmă cu ceva timp ne-au impresionat cu mouse pad-uri şi tastaturi dintre cele mai interesante, acum revin cu o gamă complet nouă de căşti audio. Şi cei de la Altec Lansing şi-au reînnoit gama de produse, iar cei de la Logitech tatonează şi ei acest segment cu un prim model de căşti dedicate exclusiv segmentului de gaming.

Departajarea participanţilor s-a făcut pe mai multe planuri, primul şi cel mai important şi cu ponderea cea mai mare (80%) fiind audiţia, ce a inclus ascultarea unor piese audio, coloana sonoră a unui film şi jocul Call of Duty 4 cu nişte secvenţe mai pline de acţiune. Nota de design şi ergonomie a completat cele 20% din nota de performanţă. Rezultatul final este alcătuit în proporţie de 70 de procente din această notă de performanţă şi restul de 30% din valoarea notei obţinute la capitolul dotări.

■ BogdanS

#1 Steelseries **3H**





Specificații:
Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: NU
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 9.12, Ofertant: Top Quality Computers, Preț: 140 Lei

#2 Logitech **Premium Notebook**



Specificații:
Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.70, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 147 Lei

#3 Sharkoon **Nanics**



Specificații:
Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: NU
Adaptor Jack 6.3 mm: DA
Nota LEVEL: 8.30, Ofertant: Partenerii Sharkoon, Preț: N/A

#4 Zalman **ZM-DS4F**



Specificații:
Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: NU
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.19, Ofertant: PC-Coolers.ro, Preț: 91,3 Lei

#5 Canyon **CNR-HS6**



Specificații:
Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8 Ofertant: Asbis, Preț: 20 Lei

#6 Logitech **Clear Chat Style2**



Specificații:
Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 7.99, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 79 Lei

LOC	1	2	3	4	5	6
Nume	Steelseries	Logitech	Sharkoon	Zalman	Canyon	Logitech
Model	3H	Premium Notebook	Nanics	ZM-DS4F	CNR-HS6	Clear Chat Style
Ofertant	Top Quality Computers	Ultra PRO Computers	Parteneri Sharkoon	PC-Coolers	Asbis	Ultra PRO Computers
Telefon	021-2331163	031-4022292	N/A	021-3228292	021-3371099	031-4022292
Preț [Lei]	140	147	N/A	91,3	20	79
			CĂȘTI			
Impedanță (Ω)	50	50	51	0	50	50
Răspuns în frecvență	10Hz ~ 27KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	50Hz ~ 20KHz	10Hz ~ 27KHz	20Hz ~ 20KHz
Sensitivitate (dB)	102	105	108	103	105	105
Putere maximă (mW)	50	50	51	50	50	50
Conectică	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack	1x 3.5 Jack	1x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack
			MICROFON			
Impedanță (Ω)	2.2	1.5	-	-	2.2	1.5
Răspuns în frecvență	1.8	1.5	-	-	1.8	1.5
Sensitivitate (dB)	-40	-60	-	-	-40	-60
			DOTĂRI			
Lungimea firului (cm)	185	175	120	150	230	250
Material construcție speakere	Vinil	Burete	Vinil	Vinil	Burete	Burete
Control volum pe fir	NU	DA	NU	NU	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	DA	NU	NU	NU
Mobilitate difuzoare	DA	DA	NU	DA	NU	NU
			EVALUARE			
Nota Finală Audiție	9	8	9	9.33	7.33	6.67
Notă Design	10	9	9	10	8	8
Notă Performanță	9.1	8.6	8.75	8.32	7.32	7.13
Notă Dotări	9.16	8.95	7.26	7.89	9.58	10
Nota LEVEL	**9.12**	**8.70**	**8.30**	**8.19**	**8**	**7.99**

#1 Steelseries **Siberia**





Dacă doreşti un sistem audio personal şi mai ales dacă eşti jucător înfocat sau iubitor de muzică, modelul Siberia de la Steelseries este de departe cea mai bună alegere. Aceste căşti au un design excepţional, sunt extrem de comode şi oferă un sunet memorabil. Modelul Siberia dispune şi de un microfon complet independent de căşti şi astfel poate fi utilizat doar atunci când e necesar. Căştile vin şi cu o idee destul de simplă, dar genială. În mod normal, un fir foarte lung ne oferă o libertate mai mare de mişcare, asta dacă suntem „legaţi" de PC, însă dacă dorim să le conectăm la un player MP3, kilometrul de cablu inclus devine cam incomod la transport. Aşadar, producătorii au „rupt" acest fir chiar înainte de controller-ul de volum prin implementarea unui conector jack de tip tată-mamă şi astfel colacul de fire rămâne acasă, iar căştile pot pleca la drum cu playerul MP3. Din punctul meu de vedere, Steelseries Siberia este o alegere foarte bună.

Specificaţii:
Material Speakere: Catifea
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: DA
Nota LEVEL: 9.63, Ofertant: Top Quality Computers, Preţ: 239,9 Lei

#2 Steelseries **5H-V2 7.1**



Specificaţii:
Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 5.05, Ofertant: Top Quality Computers, Preţ: 274,9 Lei

#3 Logitech **Precision PC Gaming**



Specificaţii:
Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.69, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 132 Lei

#4 Altec Lansing **CHP524**



Specificaţii:
Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: DA
Nota LEVEL: 8.21, Ofertant: PCCenter.ro, Preţ: 99 Lei

LOC	1	2	3	4
Nume	Steelseries	Steelseries	Logitech	Altec Lansing
Model	Siberia	5H-V2 7.1	Precision PC Gaming	CHP524
Ofertant	Top Quality Computers	Top Quality Computers	Ultra PRO Computers	PCCenter.ro
Telefon	021-2331163	021-2331163	031-4022292	021-3168200
Preţ [Lei]	239,9	274,9	132	99
CĂŞTI				
Impedanţă (Ω)	40	40	33	32
Răspuns în frecvenţă	18Hz ~ 28KHz	16Hz ~ 28KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Sensitivitate (dB)	104	110	106	105
Putere maximă (mW)	300	300	300	300
Conectică	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack + Adaptor USB	2x 3.5 Jack	3.5 Jack
MICROFON				
Impedanţă (Ω)	1.5	2	1.5	-
Răspuns în frecvenţă	1.5	2.5	1.6	-
Sensitivitate (dB)	-38	-38	-58	-
DOTĂRI				
Lungimea firului (cm)	300	320	310	300
Material construcţie speakere	Catifea	Burete	Vinil	Vinil
Control volum pe Fir	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	DA	NU	NU	DA
Mobilitate difuzoare	DA	DA	NU	DA
EVALUARE				
Nota Finală Audiţie	9.33	9.33	9	8
Notă Design	10	9	8	8
Notă Performanţă	9.47	9.27	8.8	8
Notă Dotări	10	8.56	8.42	8.72
Nota LEVEL	**9.63**	**9.05**	**8.69**	**8.21**

#5 Steelseries 4H



Specificații:
Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.21, Ofertant: Top Quality Computers, Preț: 180 Lei

#6 A4Tech HS-60



Specificații:
Material Speakere: Vinil + Blaniță Artificială
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.10, Ofertant: Royal Computers, Preț: 21,7 Lei

#7 Saitek GH50 Surround



Specificații:
Material Speakere: Imitație Piele
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 7.64, Ofertant: PC-Coolers.ro, Preț: 214,8 Lei

#8 Saitek GH20 Vibration



Specificații:
Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 7.31, Ofertant: PC-Coolers.ro, Preț: 82,7 Lei

#9 Canyon CNR-HS3



Specificații:
Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 7.25, Ofertant: Asbis, Preț: 41 Lei

#10 Teac HP-2



Specificații:
Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 6.66, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 21 Lei

LOC	5	6	7	8	9	10
Nume	Steelseries	A4Tech	Saitek	Saitek	Canyon	Teac
Model	4H	HS-60	GH50 Surround	GH20 Vibration	CNR-HS3	HP-2
Ofertant	Top Quality Computers	Royal Computers	PC-Coolers.ro	PC-Coolers.ro	Asbis	Ultra PRO Computers
Telefon	021-2331163	021-4102100	021-3228292	021-3228292	021-3371099	031-4022292
Preț[Lei]	180	21,7	214,8	82,7	41	21
CĂȘTI						
Impedanță (Ω)	40	32	32	32	32	32
Răspuns în frecvență	16Hz ~ 28KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Sensitivitate (dB)	110	105	105	108	105	105
Putere maximă (mW)	300	300	300	300	300	300
Conectică	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack + Adaptor USB	2x 3.5 Jack + USB	2x 3.5 Jack
MICROFON						
Impedanță (Ω)	2	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
Răspuns în frecvență	1.6	1.5	1.6	1.6	1.5	1.5
Sensitivitate (dB)	-38	-60	-58	-58	-60	-60
DOTĂRI						
Lungimea firului (cm)	190	250	250	250	280	200
Material construcție speakere	Burete	Vinil + Blăniță artificială	Imitație Piele	Vinil	Vinil	Vinil
Control volum pe fir	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Mobilitate difuzoare	DA	DA	DA	DA	DA	NU
EVALUARE						
Nota Finală Audiție	9	7.67	7.33	7	6.67	6.67
Notă Design	8	9	8	7	7	6
Notă Performanță	8.8	7.93	7.47	7	6.73	6.53
Notă Dotări	6.82	8.48	8.05	8.05	8.45	6.95
Nota LEVEL	**8.21**	**8.10**	**7.64**	**7.31**	**7.25**	**6.66**

Motorola U9

Noua tendință a producătorilor de telefoane mobile este de a intra fără să-i fi invitat cineva pe terenul de joacă al MP3 playerelor. Dacă în urmă cu ceva timp puteam vorbi doar de câteva modele de telefoane ce dispuneau de această facilitate, acum toți vor să o includă în viitoarele modele de telefoane mobile. În acest moment, trecem pe listă Motorola U9, un telefon deosebit, cu un design excepțional și cu un bagaj de funcții atrăgătoare și foarte utile. Datorită formei și dimensiunilor sale foarte reduse, lupta devine ușor nedreaptă față de majoritatea playerelor MP3 care știu să facă doar un singur lucru. Motorola U9 dispune de o memorie internă de doar 25 MB, expandabilă la câțiva „giga" cu ajutorul unor carduri de memorie microSD. În afară de căștile incluse, funcția de player MP3 este scoasă în evidență și de prezența pe telefon a butoanelor dedicate acesteia. În imediata vecinătate a acestor butoane se găsește un al doilea ecran de tip OLED care, datorită construcției telefonului, se integrează perfect în designul acestuia și iese în evidență atunci când pe acesta sunt afișate diverse informații.

Pentru a completa meniul, Motorola U9 include și un senzor foto de 2 megapixeli, capabil să ofere utilizatorului fotografii la rezoluții maxime de 1600 x 1200 pixeli.



Specificații Motorola U9

Rețele:	GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	90 x 49 x 16 mm
Greutate:	88 grame
Ecran1:	TFT– 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Ecran2:	OLED – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Cameră foto:	2 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3
Transfer date:	GPRS – class 12, EDGE
Mesagerie:	SMS, MMS, E-mail
Bluetooth:	DA
Port infraroșu:	NU
Suport Java:	DA
Radio FM inclus:	NU
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maximum 7 ore

Samsung D880 Duos

În ciuda designului său destul de „prăfuit", acest model de telefon va deschide cu siguranță noi uși în ceea ce privește tehnologia GSM. Samsung se numără printre primele companii foarte cunoscute ce includ în oferta lor și terminale mobile ce oferă posibilitatea de a folosi două SIM-uri în același timp. În acest fel putem fi apelați pe două numere diferite ce pot fi sau nu în aceeași rețea de telefonie mobilă. Această găselniță nu este singura facilitate mai deosebită a lui D880 Duos: camera foto de 3,15 megapixeli include și facilitatea de autofocus și video flash, un receptor radio FM și chiar un conector ce permite vizualizarea fotografiilor sau a filmulețelor direct pe ecranul televizorului. Memoria internă nu este foarte generoasă, însă ca majoritatea device-urilor mobile de generație mai nouă, dispune de un slot de memorie.

Dimensiuni: 104 x 51 x 19 mm
Greutate: N/A
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion, 1200 mAh
Stand-by: N/A
Talk time: N/A



Asus P750

La categoria smartphone-uri, clasamentul s-a dat ușor peste cap odată cu lansarea pe piață a noului P750 de la Asus. Practic acest device, pentru că telefon este deja prea puțin spus, știe să facă aproape tot ce ține de segmentul comunicații. La capitolul telefonie are trecută în listă tot felul de rețele GSM, în timp ce la partea de date include: GPRS, EDGE, 3G, Wireless Lan (802.11 b/g), mesagerie etc. Toate acestea rulează cu ajutorul lui Window Mobile 6.0 Professional, care stă permanent de gardă. Celor care preferă să călătorească cu autoturismul, Asus P750 le pune la dispoziție și receptorul inclus de GPS construit în jurul chipset-ului SiRF Star III pentru a-i ajuta să ajungă la destinații pe drumurile cele mai scurte. Lista de opțiuni incluse în pachetul standard nu se încheie aici, ba dimpotrivă, ea fiind extrem de lungă, însă doar camera foto de 3,15 MP, playerul MP3 și funcția de recunoaștere vocală par mai interesante.



Dimensiuni: 113 x 58 x 17 mm
Greutate: 130 g
Display: TFT touchscreen – 65.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1300 mAh
Stand-by: până la 240 de ore
Talk time: maxim 6 ore

BogdanS

www.thebestpageintheuniverse.net

Iată că cineva a reuşit să pună pe picioare cea mai tare pagină din univers. Pare greu de crezut, dar chiar a reuşit. Ştiu că vrei să spui că pagina ta este cea mai tare, dar nu vei putea să mă convingi niciodată că www.acinceab.home-.ro e cea mai tare pagină din lume... Numele spune tot. Celor care vor să întreacă performanţa lui Maddox le recomand nume ca www.thebestestpageintheuniverse.net, www.theverybestpageintheuniverse.net, www.igotsthebestpageintheuniverse.net şi aşa mai departe. Aţi prins ideea.



www.dpreview.com

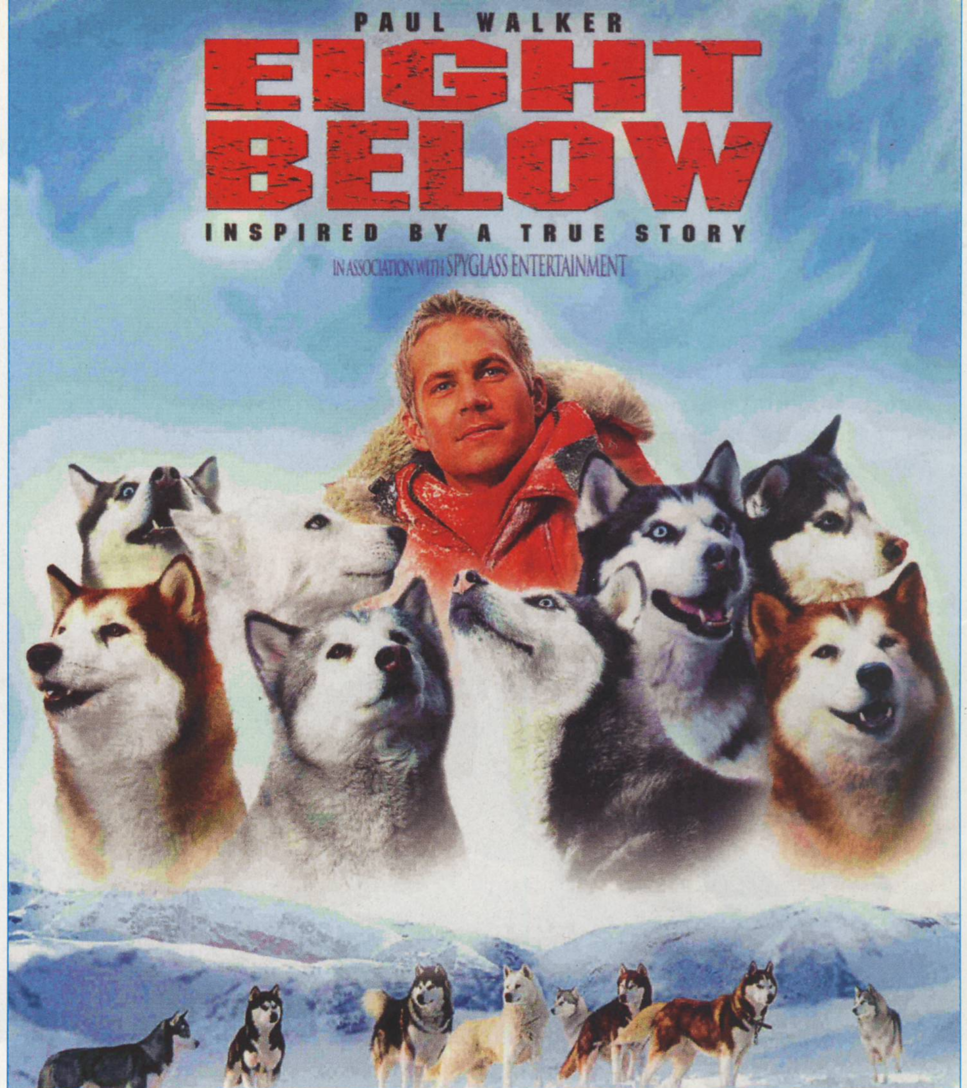
Alocaţia strânsă pe trei ani îţi permite să îţi cumperi o cameră foto digitală. Felicitări! Deşi înseamnă că nu ai făcut cinste cu un suc niciunei fete şi nu ţi-ai cumpărat nicio bomboană toţi aceşti ani, nu trebuie să fii mort din punct de vedere social. Lumea te vede doar ca pe un scoţian autohton. Nu contează, acum nu îţi citeşti recenzia caracterului tău, ci doar câteva rânduri despre unul dintre cele mai bune site-uri ce te sfătuieşte pe ce să dai banii. Aşa că mai bine ignoră ceea ce îţi spune Andreea Esca şi intră pe dpreview.com.



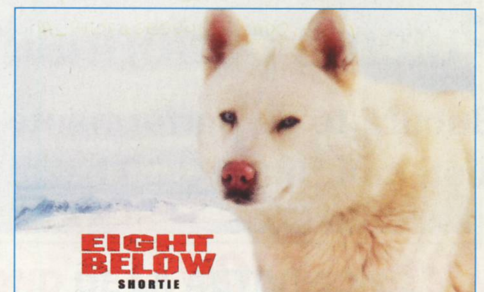
www.lfgcomic.com

Deşi nu la fel de amuzantă ca şi cea de pe www.thenoobcomic.com, banda desenată online de pe lfgcomic îţi poate descreţi fruntea ta boţită de griji şi de bătăile luate la Counter. O clară parodiere a WoW-ului şi a ideilor care stau la baza divergenţelor dintre facţiunile prezente în joc, lfgcomic urmăreşte acţiunile unui individ foarte debusolat care vrea să salveze lumea, când el de fapt este de partea cealaltă a baricadei. Adică un fel de jucător predestinat alianţei şi care nimereşte la hoardă pentru că i-a plăcut cum arată un blood elf.





Deşi este mai vechi decât Casa Scânteii, Eight Below este un film care a reuşit să mă emoţioneze din plin. Inspirat dintr-o faptă reală, filmul este povestea unor câini de atelaj ce sunt lăsaţi de nişte oameni haini legaţi cu lanţul în mijlocul uneia dintre cele mai aprige furtuni de zăpadă pe care a văzut-o sistemul nostru solar vreodată. După ce au reuşit să-i salveze viaţa lui Davis McClaren (Bruce Greenwood) şi i-au pus mâncare pe masă ani de zile lui Jerry Shepard (Paul Walker), cei opt căţeluşi sunt lăsaţi să moară de frig şi de singurătate pentru că ei nu mai aveau loc în elicopter şi, se pare, viaţa unui om este mai importantă decât cea a unui câine. Dar nu vă speriaţi, ei reuşesc să scape şi preţ de aproape un an de zile supravieţuiasc de unii singuri în Antarctica, până când omul alb (Jerry Sheppard aka Paul Walker aka Brian O'Conner) vine să îi pună iar în lanţ. Un nenorocit!
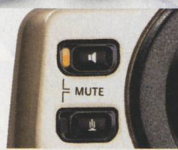


■ **Koniec**



LEVEL

LEVEL ŞI LOGITECH VĂ OFERĂ DOUĂ SUPER PREMII







DOUĂ SISTEME AUDIO LOGITECH G51 SURROUND SOUND SPEAKER SYSTEM

Recent lansate pe piaţa pe piaţa românească Logitech G51 Surround Sound Speaker System este un sistem de boxe 5.1 care dispune de sunet surround de 360 de grade cu moduri Matrix duale pentru o experienţă de joc impresionantă.

Pentru gamerii care vor sa trăiască o experienţă cât mai aproape de realitate, sistemul de boxe Logitech G51 Surround Sound oferă toate beneficiile unui sunet surround de 360 de grade şi îl face disponibil cu sau fără o sursă audio de canale multiple. Cu ajutorul tehnologiei Logitech Matrix dual, gamerii pot crea o experienţă 5.1 de sunet surround de la orice sursă stereo clasică cu două canale.

Cu o putere total de 155 de waţi RMS (root mean square), sistemul de boxe G51 este optimizat să ofere o experienţă audio de înaltă calitate. Boxele G51 dispun de tehnologia Frequency Directed Dual Driver (FDD2), care produce un câmp de sunet uniform prin încorporarea a două drivere pentru fiecare boxă. FDD rezolvă suprapunerile de înaltă frecvenţă ce duc la un sunet nedorit, probleme ce în trecut apăreau la boxele cu drivere duble. Rezultatul este unul uniform, sunet intens din orice colţ al încăperii. Iar cu driverele laser-audio, boxele asigură un sunet clar cu o rată mică de distorsiuni.



RĂSPUNDE CORECT LA URMĂTOAREA ÎNTREBARE ŞI POŢI CÂŞTIGA UNUL DIN CELE DOUĂ SISTEME AUDIO LOGITECH G51.

Sistemul audio **Logitech AudioHub** este:

- **a.** 2.1 ☐
- **b.** 5.3 ☐
- **c.** 1.5 ☐

Răspunsul îl găseşti în rubrica hardware din acest număr.

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 ian. 2007. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Câştigătorii lunii octombrie

10

La concursul LEVEL împreună cu **ULTRA PRO COMPUTERS**, Bobolo\u015fescu Ramona din Drobeta Turnu-Severin a câştigat un notebook Packard Bell EasyNote ME35.

La concursul LEVEL împreună cu **TNT GAMES**, consola Wii şi jocul Wii Sports au fost câştigate de către Stoica Petru Liviu din Lunguleţu, Dâmboviţa.

La concursul LEVEL împreună cu **TNT GAMES**, consola XBOX 360 a fost câştigată de către Nică Vladimir din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **FLAMINGO**, consola Playstation 3 a fost câştigată de către Ardelean Raul Adrian din Oradea.

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, Timofte Cătălin din Bucureşti a câştigat un pachet alcătuit din jocurile Civilization IV şi Civilization IV: Warlords.

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, pachetul alcătuit din World of Warcraft, WoW: The Burning Crusade şi cardul prepaid de 90 de zile a fost câştigat de către Olteanu-Luis-Alexandru din Sălcioara, Dâmboviţa.

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, jocul Bioshock a fost câştigat de către Filip Cristian Octavian din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Logitech**, volanul Logitech G25 Racing Wheel a fost câştigat de către Ion Eduard-Marius din Buzău.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell Trilogy a fost câştigat de către Sălăgzan Răzvan din Târgu Mureş.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Bucur Anton Gabriel din Roşiorii de Vede a câştigat un Force Feedback Joystick.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Shooter: Mihăilescu Cătălin din Brăila, Pamfil Alin din Braşov, Pop Vasile – Ioan din Oradea, Mitru Mihai Eugen din Piatra-Olt. şi Amurăriţei Mihai din Huşi.

REGULAMENT DE CONCURS **Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Leonte Mărginean (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.**

Shoot 'Em Up



Cu un ritm ameţitor, violenţă cât cuprinde şi mutilări în serie, Shoot 'Em Up explodează pe marele ecran aruncându-şi eroul într-o serie nesfârşită de situaţii ridicole. Cât de distractiv poate fi un astfel de film?

Smith (Clive Owen) aşteaptă cuminte autobuzul în staţie când o femeie gravidă trece vijelios pe lângă el, urmărită de câţiva „pătraţi" înarmaţi. O ajută să nască şi îi ucide urmăritorii înainte să apară Hertz, capul răutăţilor interpretat de Paul Giamatti, care totuşi o ucide. Din acest moment, Smith înşfacă bebeul şi fuge, culege de pe traseu o dădacă/prostituată (Monica Belluci) şi se implică într-un scandal politic care ameninţă existenţa copilului.

Tot ce se întâmplă în film frizează absurdul. Fiecare scenă este plină de poante, fie ele vizuale sau verbale, iar acţiunea este frenetică, explozivă şi (surprinzător) coerentă. Chiar dacă mă îndoiesc că în realitate poate exista un om care mestecă morcovi precum Bugs Bunny şi omoară oameni cu ei, măcar ştiu exact ce se întâmplă acolo. Owen este terifiant în rolul necruţătorului Smith, iar replicile sale lipsite de sentimente contrastează puternic cu expresiile faciale subtile şi mişcările fulgerătoare din care răzbat atitudine şi emoţie deopotrivă. Situaţiile comice derivă din scenele de acţiune, normale în primă fază, iar în final de-a dreptul fanteziste. De exemplu, în timpul naşterii din prima scenă Smith nu numai că-i curăţă pe toţi din poziţii imposibile, dar împuşcă şi cordonul ombilical. Sau, scena în care face schimb de gloanţe cu un grup de nepoftiţi, în timp ce face sex, iar exemplele ar putea continua.



Drept urmare, Shoot 'Em Up nu este un film serios, tocmai de aceea nici n-am ajuns să-l iau ca atare, iar singurul element cu încărcătură emoţională puternică ce răzbate din film este însăşi trio-ul tată-mamă-copil ad-hoc, care luptă pentru dreptul lor de a supravieţui într-o societate coruptă din punct de vedere comercial şi politic. Dar asta nu înseamnă că filmul bate spre alte sfere. La urma urmei, Shoot 'Em Up este un film care scoate în evidenţă schimburi de gloanţe furibunde în timpul unei naşteri, al unei partide de sex şi în aer, ca urmare a saltului dintr-un avion. Filmul există numai pentru a ne pune sângele în mişcare şi a stârni zâmbete de neîncredere pe 16 milimetri.

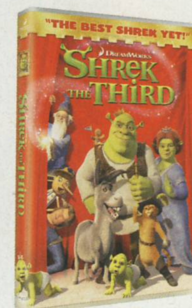
■ KiMO

Transformers

An: 2007
Regia: Michael Bay
Gen: Acţiune / Aventură / SF
Distribuţie: Shia LaBeouf, Megan Fox, Peter Cullen, Bernie Mac, Jon Voight
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES



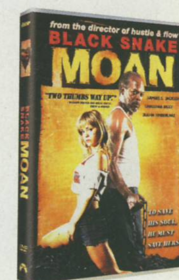
Shrek the Third
Shrek al treilea



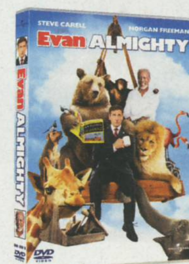
An: 2007
Regia: Raman Hui
Gen: Animaţie / Comedie / Familie / Fantastic
Distribuţie: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas, Justin Timberlake,
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Black Snake Moan
Suspinul şarpelui negru

An: 2006
Regia: Craig Brewer
Gen: Dramă
Distribuţie: Samuel L. Jackson, Christina Ricci, Justin Timberlake
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT



Evan Almighty
Evan Atotputernicul



An: 2007
Regia: Tom Shadyac
Gen: Comedie / Fantastic
Distribuţie: Steve Carell, Morgan Freeman, John Goodman, Lauren Graham
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Hot Fuzz
Conspiraţia

An: 2007
Regia: Edgar Wright
Gen: Acţiune / Comedie / Crimă
Distribuţie: Simon Pegg, Nick Frost, Jim Broadbent, Timothy Dalton, Steve Coogan
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



Sunt la lecția de „precizie". **Imaginea a fost trimisă de Heckthor.**


Two for the price of one.
Imaginea a fost trimisă de Emanuel Frățilă.


Adevărul e dincolo de el.
Imagine primită de la Andrei Roter.



Vor să le arate că îi fac și în doi. **Imagine primită de la Dehelean Bogdan.**


Mai s-au adus stranieri,
acum s-a trecut la alieni.
Imaginea a fost trimisă de Drăgan Daniel.


E regizată pentru „Din dragoste".
Imaginea a fost trimisă de Daniel Pop.


E dintr-un film cu buget redus.
Imagine primită de la Mr Darky.

Câștigătorul din acest număr este Heckthor.

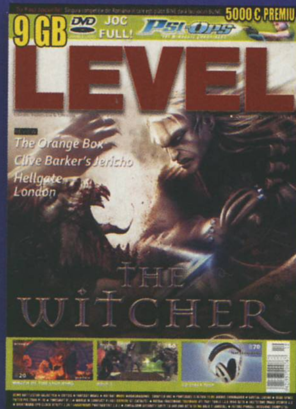
Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

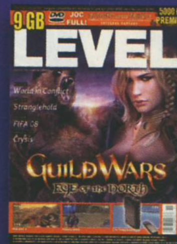
http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Economisiţi până la 44% faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

12/2007

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov.

Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

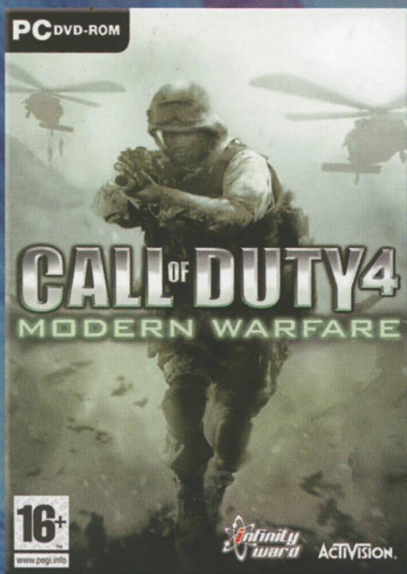
Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

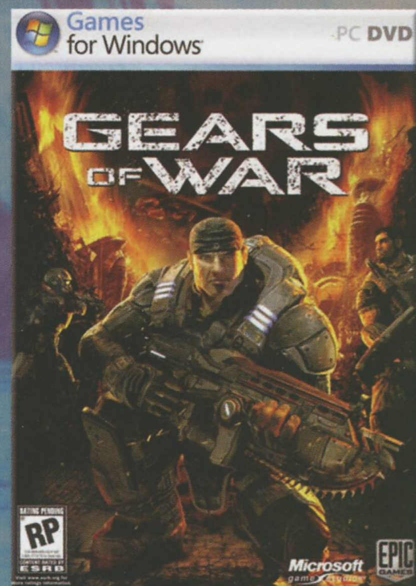
Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs! Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poştal

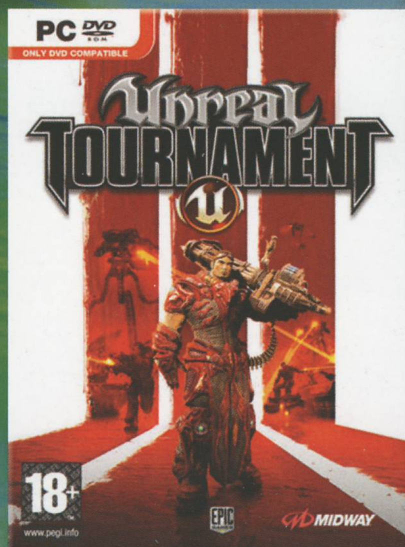
Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.


Games for Windows
PC DVD
CRYSIS
18+
www.pegi.info
EA
CRYTEK


PC DVD-ROM
CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE
16+
www.pegi.info
Infinity Ward
ACTIVISION


Games for Windows
PC DVD
GEARS OF WAR
RP
Microsoft
EPIC


PC DVD
ONLY DVD COMPATIBLE
Unreal TOURNAMENT
18+
www.pegi.info
EPIC
MIDWAY